100 SIVUA! NINTENDO, SEGA & SONY!

NU 64 • SNES • GAME BOY • SATURN • 32X • MEGA CD • MEGA DRIVE • PLAYSTATION • 3DO

NUMEROT 6-7 1995 Hinta: 29:00

SUPER POWER

PÄIVITETTY!

Kaikki kaikista koneista!

DONKEY KONG COUNTRY 2

MK

ENSIMMÄISET KUVAT ULTRA 64:STÄ!

PAL.VKO 9535 95006
6 414887 689946 768994-9506

Tilaan SUPER POWER -lehden
6 numeroa (6 kk) tarjoushintaan 99,– mk

Tilaus alkaa ensimmäisestä mahdollisesta numerosta.

Tilaajan nimi	Ikä
Lähiosoite	Puhelin
Postinumero ja -toimipaikka	
Allekirjoitus (huoltajan, mikäli tilaaja on alle 18 v.)	

Semic maksaa postimaksun

semic
Vastauslähetys
Sopimus 33100/10
33003 TAMPERE

Puhelintilaukset (931) 2438 300

Jotain on tapahtunut

Nr. 6-7
Super POWER
1995

Super Powerille on tapahtunut jotain. Aikaisemmin Su Po oli 100% :sti Nintendo-lehti, sillä pelimarkkinoilla oli vain yksi suuri nimi – Iso Än. Ajat ovat kuitenkin muuttumassa, ja me niiden mukana. Muillakin pelikonemerkeillä on tapahtumassa paljon mielenkiintoista, ja me emme voi, emmekä halua, niistä vaieta. Olemme siis päättäneet kehittää Super Poweria eteenpäin. Haluamme kertoa teille kaikista TV-peleihin liittyvistä aiheista. High Scores ja Pro's Corner ovat joutuneet tekemään uudistuksille tilaa; kymmenen vuoden loisteliaan uran tehnyt NES siirtyy ajasta ikuisuuteen myös SuPon palstoilta, ja keskitymme kertomaan

teille tuoreemmista apparaateista.

Muuten kaikki on jätetty entiselleen. Saatte peliarvosteluja, vinkkejä ja uutisia kuten aina ennenkin. Nyt tosin kaikki koneet ovat mukana. Merkitystä ei ole sillä, onko peli Segalle, Sonylle, Nintendolle tai 3DO:lle. Yhtä vähän merkitsee se, onko kyseessä urheilupeli, RPG tai tasoloikka. Jos peli on loistava, niin ylistämme sen maasta taivaisiin, ja jos se on roskaa, sanomme niin suoraan ja rehellisesti, kuten olemme tehneet tähänkin asti. Kyllä jämpti on näin! Tietysti ne joiden mielestä Nintendo on huippua, Sega romua ja Sony walkmanien valmistaja, saattavat olla sitä mieltä että lehteä ei olisi pitänyt muuttaa. Samoin kuin Nintendo on jatkanut eteenpäin NES:stä, täytyy myös Super Powerin kehittyä ja laajentaa aihepiiriään. Olemme tehneet parhaamme, jotta kaikki olisivat tyytyväisiä ja saisivat juuri sitä mitä haluavatkin. Ehkä pidätte uudesta SuPo:sta, ehkä ette. Kirjoittakaa meille mielipiteitänne. Mutta lukekaa ensin.

terveisin toimitus

ILMESTYY
11 kertaa vuodessa

JULKAISIJA
Kustannus Oy Semic
PL 317, 33101 TAMPERE
TOIMITUS
Marjaana Tulosmaa,
Jukka Torvinen,
Minna Ritoluoma,
Tommi Penttilä
Monoselle kiitos Manga-avusta!
ALSO STARRING
Tohtori Wiili
Dr von Spitzenspieler

Toimitus ei vastaa lukijoiden pyytämättä lähettämästä postista (eikä varsinkaan puhelimessa peli-kysymyksiin), mutta ottakaa yhteyttä lukijapalstoihin!

AVUSTAJAT
Tobias Bjarneby, John Carling, TinTin Essler, Martin Johansson, Norton Kai (Japani), Rob Millichamp (Englanti), Lena Persson, Carl Rowley (Englanti), Marshal Rosental (USA), Jens Røsåsen (Norja), Jonas Svensson ja Patrick Söderlund.

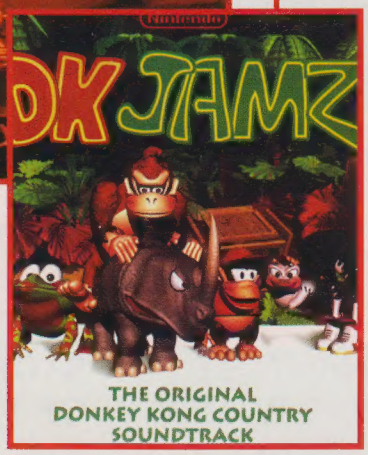
TILAAJAPALVELU
puh. 931 – 2438300
COPYRIGHT
© 1995 Atlantic Förlags AB. Material reproduced or translated from Super Play are © 1995 Future Publishing Ltd, England
PAINOPAIKKA
Algraphics Oy / Tampereen Arpatehdas, Tampere, Finland 1995
ISSN 1237 – 1319

"Super Mario Bros.", "Super NES", "NES" & "Game Boy" are trademarks of NOA, Inc. All trademarks and copyrights are regognized.

DREDD

Nr. 6-7
Super POWER
1995

Sisältö



10 **E3 -messut L.A:ssa**
Tuoreita uutisia vuoden kuumimmilta pelimessuilta. Kaikki Nintendon, Segan ja Sonyn viimeisimmistä suunnitelmista

88 **Shigeru Miyamoto-pelijumala**
Tapasimme miehen joka on luonut Marion, Zeldan ja lukemattomia muita menestyspelejä

92 **Konsolipelit Netissä**
Internetistä on kohuttu jo muutama vuosi. On siis aika katsoa mitä sieltä löytyy konsolipelaajille.

26 **Judge Dredd-mania**
Kaikki mitä sinun tarvitsee tietää tulevaisuuden kovimmasta kytästä. Tutkimme elokuvaa ja kokeilimme peliä.

76 **TV-pelien musiikki**
Purkkapoppista, tavaratalomusakkia vai oikeaa musiikkia? Topi koekuuntelee pelien musiikkitarjontaa.

8 **Kolikkopeliuutisia**
Tarkista täältä kesän kuumimmat kolikkopelit ennen kuin matkaat Linnanmäelle tai Särkänniemeen.

91 **Kilpailu**
Tämänkertaisen kilpailumme aiheena on jalkapallo. Yllättäen palkinnotkin ovat nahkakuulan potkimiseen liittyviä.

80 **Manga Mania**
Martti-san on katsellut videolta kyberpunkkia, ja kertoo miltä vaikuttivat Appleseed, Tank Police, Gunbuster ja OEDO 2808.

96 **Power Up**
Tohtori Horst on käynyt ylikierroksilla sen jälkeen kun hänet nimitettiin lehtemme multiformaattipedagogiksi!

SNES:
Speedy Gonzales 32
Tetris & Dr Mario 34
Dino Dini Soccer 35
Fatal Fury Special 56
True Lies 68
Puzzle Bobble 70
Super Turrican 72

GAME BOY:
Taz-Mania 30
Pagemaster 66
NBA Jam TE 67
Warioblast 74

MEGADRIVE:
Soleil 36
Ristar 40
Road Rash 3 42
Asterix II 44
Desert Demolition 54
F1 World 60
Story of Thor 64

32X:
Afterburner Complete 38
Super Motocross 58

3DO:
Return Fire 62

Uutisia

NGLANTILAISET YÖKKÄÄVÄT

ntendo kerää voimia ennen urta (ja viivästynyttä) nsolisotaa. Nyt Iso N on ostanut uuden brittiläisestä Raresta.

Nintendo –konserni on ostanut osia englantilaisesta ohjelmatalo Raresta. Rare on tunnettu peleistä Donkey Kong Country ja Killer Instinct, joissa sovelletaan heidän keksimäänsä vallankumouksellista tekniikkaa kehittyneen grafiikan esittämiseksi 16 –bittisillä koneilla. Nintendo investoi nyt ensimmäistä kertaa Japanin ulkopuoliseen kehitysfirmaan, ja heillä onkin suuria suunnitelmia Raren varalle.

Nintendo aikoo hyödyntää englantilaisten tietotaitoa uusien hittipelien kehittämiseksi kaikille koneilleen Game Boysta U64:ään. Raren suunnitelmiin kuuluu kasvattaa tuotantotiimiään 84:stä yli 250:een henkeen. Tämä tarkoittaa sitä, että Rare yhdessä Silicon Graphicsin kanssa tulee olemaan yksi vahvimmista jäsenistä Nintendon U64 -joukkueessa. Se merkinnee myös sitä, että saamme nähdä hyviä SNES -pelejä vielä pitkälle tulevaisuuteen.

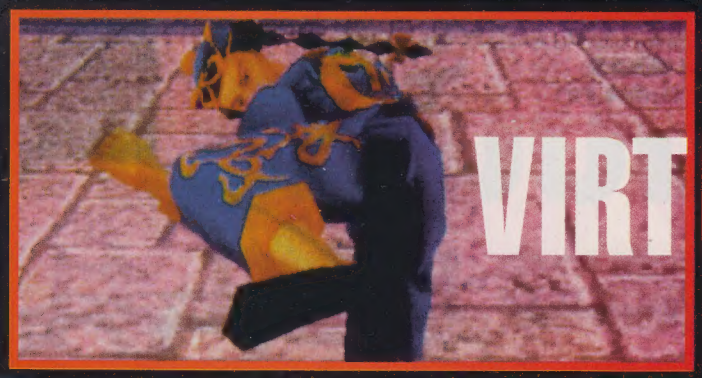
EA RUOTSIIN

Inspiroituneena Mega Drivelle sovitetun Elitserien '95:n tulevaisuudesta on Electronic Arts ensimmäisenä suurena pelinvalmistajana päättänyt avata haarakonttorin Ruotsiin. Vastaavaksi toimitusjohtajaksi tulee Stefan Lampinen, joka aikaisemmin on hoitanut PlayMixin Sega -

PARASTA NYT

TOIMITUKSEN TÄMÄNHETKISET SUOSIKKIPELI

TOPI	**CHRONO TRIGGER – SNES** Kuka tarvitsee PlayStationia kun tällaisia herkkuja saa SNES:llekin?	**DONKEY KONG COUNTRY 2 – SNES** Diddy on Donkeya kovempi.	**MARIO'S DREAM TENNIS – VB** Loistava virtuaalidebyytti Mariolta.	**SEGA RALLY – KOLIKKO-PELI** Parempi kuin Daytona!	**KILLER INSTINCT – SNES** Kolikkopelien paras beat 'em up nyt SNES:llä:
JOONAS	**RETURN FIRE – 3DO** Sota on hauskaa kun se tapahtuu konsolilla.	**KILLER INSTINCT – SNES** Jo keskeneräisenä lyö laudalta monta valmista peliä.	**DAYTONA – SATURN** Erinomainen peli ruokatauolla rentoutumiseen.	**TETRIS – GB** Vanhassa vara parempi.	**PUZZLE BOBBLE – SNES** Täysin aivokuollutta touhua, mutta minullehan se sopii!
MARTTI-SAN	**PANZER DRAGOON – SATURN** Se, että kyseessä on maailman kallein peli, kertoo laadusta paljon.	**CHRONO TRIGGER – SNES** Englanninkielinen versio on valmis ja Akira Toriyaman lumottu maailma aiheuttaa jälleen unettomia öitä.	**PHANTASY STAR IV – MEGA** Segan suurin RPG kautta aikojen. Huippupeli jo MS -aikoina, mutta ajan myötä tullut vieläkin paremmaksi.	**STORY OF THOR – MEGA** Toimintaa RPG -tyyliin. Segan vastine Secret of Manalle.	**DONKEY KONG COUNTRY 2 – SNES** Diddy ottaa ohjat käsiinsä ja vauhtia riittää.
PATRICK	**SEGA RALLY – KOLIKKO-PELI** Selkeästi ykkönen!	**DAYTONA USA – KOLIKKO-PELI** Suuri suosikkini sen jälkeen kun ajoin ykköseksi Advancedilla aikaan (40:37).	**PANZER DRAGOON – SATURN** Paras shoot 'em up pitkiin aikoihin.	**PERFECT ELEVEN 2 – SNES** Neljä pelaajaa samanaikaisesti.	**DONKEY KONG COUNTRY 2 – SNES** Hyvä Diddy!



VIRTUA FIGHTER 2

tuotteiden jakelua. —Tähtäämme ohjelmien ja huollon osalta markkinajohtoon Skandinaviassa, sanoo Lampinen. EA kontrolloi useita mielenkiintoisia tuotemerkkejä, kuten EA Sports, Bullfrog ja Origin. He työskentelevätkin lähes kaikkien pelikoneiden kanssa, SNES:stä ja Mega Drivestä CD-ROM:iin ja PlayStationiin. EA:n ruotsinkonttori tulee ensi kädessä huolehtimaan pelien jakelusta pohjoismaiden markkinoille, mutta suunnitelmissa on myös tuottaa lisää erikoissovitettuja pelejä. Ehkäpä pääsemme vielä MM-jääkiekon tunnelmiin SNES:llä tai Mega Drivellä!?

VIRTUA FIGHTER 2 TULOSSA

Sega piti 24 maaliskuuta lehdistötilaisuuden Japanissa selvittääkseen viimeisimpiä suunnitelmiaan Saturnin suhteen. Mielenkiintoisin uutinen oli Virtua Fighter 2 jonka parissa Yu Suzuki tiimeineen ahertaa parasta aikaa. Ennakkovilkaisusta päätellen pelistä tulee sekä paremman näköinen että sulavampi kuin ykkösestä, ainakin jos jotain voi päätellä siitä että animaation nopeus on kaksinkertaistettu. Sama joukko on myös kehittänyt täysin uuden pelikoneiden ohjelmointiympäristön jota Sega aikoo käyttää tulevissa kolikko- ja Saturn -peleissään (ensimmäisenä luultavasti VF3:ssa). Emme ikävä kyllä saaneet yhtään kuvaa uuden tekniikan sovellutuksista, mutta voimme vakuuttaa grafiikan olevan yhtä laadukasta kuin Silicon Graphicsin U64 -demoissa.

JAGUAARI VUOKRATTAVANA

Lisää uutisia Ruotsinmaalta. Siellä nimittäin Atarin paikallinen jälleenmyyjä on luopunut toivosta saada Jaguarille elintilaa Ruotsin pelimarkkinoilla. Viimeisin veto Adastralta onkin sopimus videojakelija FilmCO Swedenin kanssa. Sopimuksen mukaan Jaguaareja vuokrataan yli 700:ssa videovuokraamossa ympäri maata. Pelivalikoimaan luvataan kaikki viimeisimmät nimet, kuten Wolfenstein 3D, Raiden ja Val d'Isere Skiing.

UUTTA TOIVOA CD32:LLE!

Loppumattomalta tuntuva konkurssisekoilu on vihdoin päättynyt. Ennen niin mahtavan Commodoren jäännökset huutokaupattiin 10 miljoonalla dollarilla saksalaiselle tietokonejätille Escomille. Tiedonannossaan Escom sanoo jatkavansa A600/A1200 -mallien ja myöhemmin myös CD32:n tuotantoa. Amiga elää sittenkin!

TULOSSA!

KESÄ - HEINÄKUU 95

Tästä listasta löytyvät kaikki Pohjoismaissa kesän aikana julkaistavat pelit. Lupaavat pelit olemme merkinneet plussalla. Ruksi ympyrässä taas merkitsee sitä, että ko. peliin kannattaa suhtautua varauksin.

Nimike:	Julkaisija:	Luonne:	Päivä:	Arvio:
Super NES				
Illusion of Time	Nintendo	RPG	27 huhti	
Unirally	Nintendo	Kilpa-ajo	27 huhti	+
Mickey & Minnie	Capcom	Tasoloikka	27 huhti	
Power Drive	US Gold	Kilpa-ajo	27 huhti	
International Superstar Soccer	Konami	Urheilu	23 touko	+
NBA Jam – Tournament Edition	Acclaim	Urheilu	23 touko	+
Clay Fighter 2 – Judgement Clay	Interplay	Beat 'em up	23 touko	
Pagemaster	Virgin	Tasoloikka	23 touko	
Lord of the Rings	Interplay	RPG	23 touko	⊗
Stargate	Acclaim	Seikkailu	29 kesä	
True Lies	Acclaim	Seikkailu	29 kesä	
Dino Dini's Soccer	Virgin	Urheilu	29 kesä	
Puzzle Bobble	Taito	Ongelma	29 kesä	
Dr Mario & Tetris	Nintendo	Ongelma	27 heinä	+
Speedy Gonzales	Sunsoft	Tasoloikka	27 heinä	
Theme Park	Ocean	Strategia	27 heinä	+
Game Boy				
Stargate	Acclaim	Ongelma	27 huhti	
Game Boy Gallery	Nintendo	Kultti	27 huhti	
Fun Pack II	Interplay	Ongelma	23 touko	
Jungle Strike	T•HQ	Seikkailu	23 touko	
Space Invaders	Nintendo	Kultti	23 kesä	
NBA Jam – Tournament Edition	Acclaim	Urheilu	29 kesä	
True Lies	Acclaim	Seikkailu	29 kesä	
Wario Blast	Nintendo	Ongelma	29 kesä	+
Mario's Picross	Nintendo	Ongelma	27 heinä	
Animaniacs	Konami	Tasoloikka	27 heinä	
Mega Drive				
Desert Demolition	Sega	Tasoloikka	28 huhti	⊗
Asterix - Power of Gods	Sega	Tasoloikka	28 huhti	
Street Racer	UBI Soft	Kilpa-ajo	2 kesä	+
Stargate	Acclaim	Seikkailu	2 kesä	
Pete Sampras Tennis	Sega	Urheilu	30 kesä	
Theme Park	EA	Strategia	30 kesä	+
Mega CD				
Ecco - Tides of Time	Sega	Seikkailu	2 kesä	
Dungeon Master	Sega	RPG	2 kesä	
Shining Force CD	Sega	RPG	30 kesä	+
Eternal Champions	Sega	Beat'em up	30 kesä	
Earth Worm Jim – Special Edition	Interplay	Tasoloikka	30 kesä	+
32X				
Metal Head	Sega	Action	28 huhti	
Golf 36 Best Holes	Sega	Urheilu	28 huhti	
Chaotix	Sega	Tasoloikka	30 kesä	+
Motherbase	Sega	Shoot 'em up	30 kesä	

Tämä lista on saatettu ajan tasalle 22 toukokuuta 1995. Aikataulut perustuvat maahantuojien ennakkosuunnitelmiin ja ne voivat muuttua lyhyelläkin varoitusajalla!

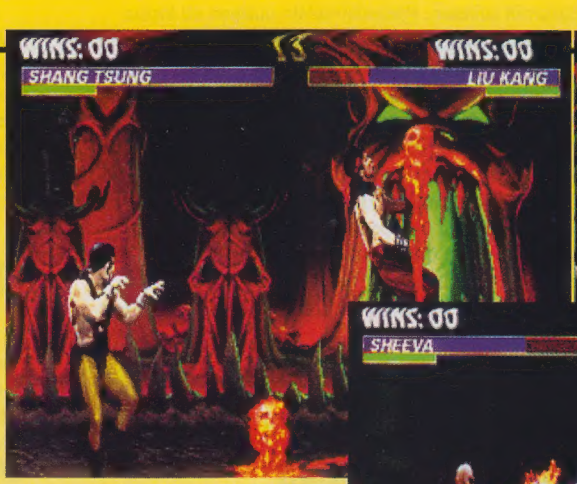
KOLIKKOPELIUUTISIA

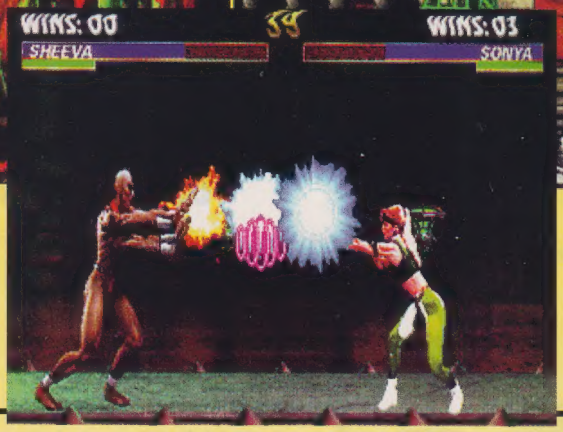
Kesä merkitsee huvipuistoja ja huvipuistot kolikkopelejä. Kolikkopelaajat taas tarvitsevat kolikkopeli-oppaan, joten me teimme sellaisen.

Näitä pelejä kannattaa

Mortal Kombat 3

Julkaisija: Williams
Pelityyppi: Beat 'em up





Olette jo saattaneet kuulla että MK3 julkaistaan SNES:lle, Mega Drivelle ja Game Boylle perjantaina, lokakuun 13:s. Toki saattaa käydä niin, että Sony ehtii ensin PlayStation -versionsa kanssa. Saapa nähdä kuinka käy.

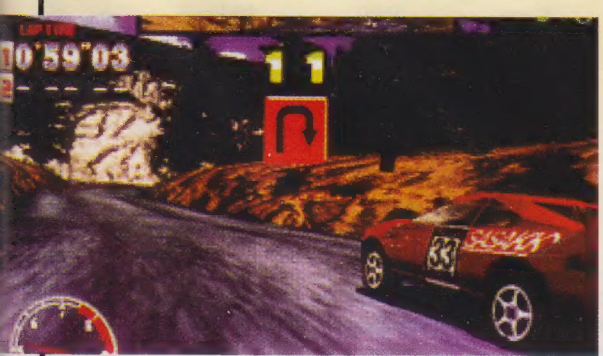
Williams kuitenkin väittää, että heidän Mortal Kombat 3:staan on tulossa kaikkien aikojen menestynein kolikkopeli, ja ovathan he tehneet lujasti töitä. Kun kakkonen oli lähinnä päivitys, on kolmonen täysin uusi peli. Vuoden kestäneen suunnittelun tuloksena mm.veren ja suolenpätkien määrää on vähennetty ja tilalle laitettu hieman hauskempia yksityiskohtia – kuitenkin niin, että alkuperäinen idea säilyy. Williamsin pojat eivät suinkaan halua pelotella fanaattisimpiakaan MK-faneja pois tekemällä pelistä liian löysän.

Lyhyestä virsi kaunis: Mortal Kombat 3 on sarjan paras peli ja Killer Instincts hyvä kakkonen.

Sega Rally

Julkaisija: Sega
Pelityyppi: Kilpa-ajo

Ensin tuli Out Run ja valloitti maailman. Jostain syystä Sega ei pitänyt Out Runin seuraajasta kylliksi meteliä, eikä siitä tullut koskaan yhtä suosittua. Sitten, vuonna 1992, Segalta tuli ensimmäinen polygoni-pohjainen autopeli, Virtua Racing, ja Segan autopelihysteriä alkoi jälleen. VR:n jatko-osan, Daytona USA:n jälkeen oli selvää että Sega on maailmanmestari autopeleissä. Nyt on aika tullut seuraavalle suurhitille – Sega Rallylle. Peli muistuttaa paljon Daytonaa, mutta toki muutoksiakin on. Auto on vaihtanut muotoa, saanut taustapelin ja päässyt sorateille ja metsään ja aavikoille – tärkein ero on kuitenkin se, että Sega Rally on hauskempi ja paremman näköinen. Siis, Sega Rally on autopelien ykkönen



Street Fighter Legends

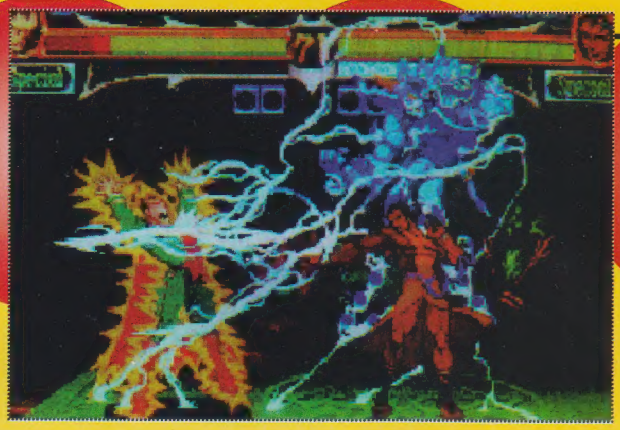
Julkaisija: Capcom
Pelityyppi: Beat 'em up

Viime kuussa kerroimme kahdesta tulevasta Street Fighter -projektista. Niistä mielenkiintoisempi on nyt tulossa julkaisuun. Peliä kutsuttiin ennen nimellä Street Fighter Zero, mutta nyt se kulkee nimellä Street Fighter Legends.

Mukana bailuissa ovat vanhat tutut Street Fighter II:sta: Ruy, Ken, Chun Li ja Sagat. Bison ja Charlik, Adon ja Birdie on otettu mukaan SF I:stä ja lisämakua antavat Sodom ja Guy Final Fightistä ja Gouki, josta kukaan ei oikein tiedä mitään. Hyvä peli joka tapauksessa.

Dark Stalkers II – Night Warriors

Julkaisija: Capcom
Pelityyppi: Beat 'em up



Suht' lyhyessä ajassa on Dark Stalkersille muotoutunut uskollinen fanilauma, joten Capcom on tavalliseen tapaan tehnyt pelille nopsasti seuraajan. Tällä kertaa kyseessä on todellakin jatko-osa eikä päivitys.

Samat taitelijat, jotka ovat tehneet Street Fighter Legendsin ovat myös piirtäneet kaikki hahmot Dark Stalkers II:een. Lopputulos on hieno ja humoristinen, mutta kuten tavallista, Capcom on haistattanut pitkät omaperäisyydelle.

Twinbee Yahoo

Julkaisija: Konami
Pelityyppi: Shoot 'em up

Konamin Pop n' Twinbee (eurooppalaisissa pelihalleissa tunnettu paremmin nimellä Bells &Whistles) on samalla kertaa yksi parhaimmista ja suloisimmista kolikkopeleistä, mitä me olemme nähneet (melkoinen yhdistelmä shoot 'em uppiin!). Seuraajan, Twinbee Yahoon, kanssa Konami onkin yrittänyt ehkä hieman liikaa. Peli on vieläkin hienompi, hauskempi ja herttaisempi – ja kipeämpi.

Yahoota voi olla hieman hankala löytää pelihalleista vielä tänä kesänä, mutta SNES-versio on jo tekeillä, joten ennemmin tai myöhemmin saatte varmasti tilaisuuden kokeilla tätä suvereenia shoot 'em uppia.

Fatal Fury 3

Julkaisija: SNK
Pelityyppi: Beat 'em up

Tuleekohan Neo•Geo koskaan julkaisemaan tavallista toimintapeliä, RPG:tä tai shoot 'em uppia? Kyllä vain, mutta siihen menee aikaa vielä pari kuukautta. Sitä odotellessa saamme tyytyvä vielä yhteen vanhan kaavan mukaiseen beat 'em uppiin.

Fatal Fury 3 näyttää samalta ja toimii presiis samalla tavalla kuin kaksi edeltäjäänsä, vaikka kaikki onkin hienompaa ja parempaa. Mukana on tietysti uusia taistelijoita ja erikoisuuksia.

Hyvää kamaa, jos sellaisesta pitää, mutta kannatta kuitenkin ehkä odotella muita uutuuksia ennen kuin tunkee kaikkia vitosiaan Fatal Furyn kitaan.

Muista myös Killer Instinct ja Virtua Fighter 2, joista olemme kirjoittaneet aikaisemmin. Ei kun kolikot koneeseen ja adrenaliini virtaamaan!

E3

Koko Super Powerin elinkaaren ajan on ollut kaksi tärkeää pelimessua. Winter CES Las Vegasissa tammikuun toisella viikolla ja Summer CES Chigagossa kesäkuun ensimmäisellä viikolla. Kesämessut siirrettiin keskikesään, ja sen jälkeen kukaan ei enää halunnut olla mukana. Ensin kyydistä hyppäsi Nintendo, sitten Sega ja viimeisenä Sony. Tietenkin kaikki lisenssillä pelejä tuottavat seurasivat mukana. Samassa järjestyksessä yhtiöt päättivät että Electronic Entertainment Expo, lyhennettynä E3, tulisi olemaan uusi kesämessupaikka. Niin myös kävi.

Tuskin oli Winter CES ehtinyt loppua, kun jo huhumylly E3:n ympärillä alkoi pyöriä. Sony esittelisi Playstationinsa, Sega Saturninsa ja Nintendo Ultra 64:n. Eikä kestänytkään kauan, kun Sega ja Sony vahvistivat huhut. Vaan ei Nintendo, kuten tavallista. Kaikki kuitenkin viittasi U64:n julkistukseen koska kone tulisi myyntiin USA:ssa ennen vuodenvaihdetta ja seuraavat messut pidettäisiin vasta tammikuussa 1996. Odotin siis mielenkiinnolla sekä E3:a että Nintendon uutta superkonetta.

Into piukassa aloin suunnittelemaan matkaani. Los Angelesissa pitäisi olla aurinkoista ja lämmintä ja kävisimme Hollywoodissa ja Beverly Hillsissä ja Venice Beachillä. Ja saisin nähdä U64:n, ja pelata Killer Instinctiä, Cruisin' USA:ta ja ehkäpä myös uutta Final Fantasya tai Zeldaa. USA rules!

Pari päivää ennen lähtöä tuli sitten shokkiuutinen — Nintendo oli siirtänyt Ultran julkaisua vuoden 1996 huhtikuuhun, eikä esittelisi konettaan ennenkuin Tokion messuilla Shoshinkaissa marraskuussa. Toisin sanoen ei Ultraa minulle.

"Ei Ultra 64:ää" -sanat päässä soiden kömmin sitten Los Angelesin koneeseen. Kuten tavallista, koneessa oli ahdasta ja epämukavaa, ja perillä olisi aivan liian kuuma ja saisin auringonpistoksen ja Hollywood ja Beverly Hills olisivat täynnä kova-äänisiä amerikkalaisia ja Venice Beachillä David Hasselhoff tupeerauksineen leikkisi hengenpelastajaa ja estäisi meitä kävelemästä rannalla. Eikä mitään Ultra 64:ää minulle. USA sucks!

No, onneksi kaikki ei mennyt ihan niin huonosti. Nintendo näytti Ultransa (ilman pelin peliä tosin) ja julkisti myös muutamia näyttäviä SNES- ja Virtual Boy -pelejä. Saturn ja PlayStation olivat sitäpaitsi käheitä.

Ohjelmoijien aikapulasta johtuen eivät myöskään Sony ja Sega saaneet täyttä vääntöä koneistaan ulos. Kestää ainakin puoli vuotta ennen kuin seuraavan sukupolven pelejä alkaa valmistua. Siihen mennessä ehkä Nintendokin partnereineen ehtii mukaan.

Suuri kolmintaistelu aamunkoitteessa siirtyy siis Las Vegasiin. Siihen mennessä kaikilla on ollut aikaa kehittää seuraavan sukupolven pelejä valmiiksi, ja silloin otetaan prosessorista mittaa. Silloin saamme vihdoin vastauksen kysymykseen: Nintendo, Sega vai Sony?

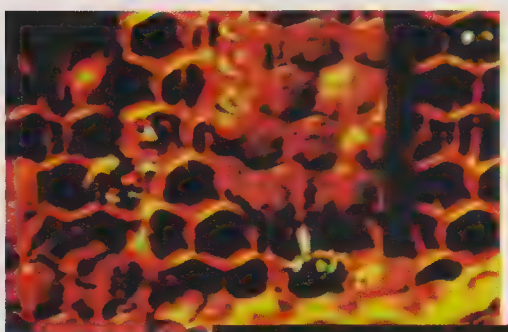
Se riittäköön siitä aiheesta. Olihan messuilla muutakin.

NINTENDO E3

Valmiina julkaistavaksi oli myös **Donkey Kong Land**, joka tulee Suomeen luultavasti elokuussa.

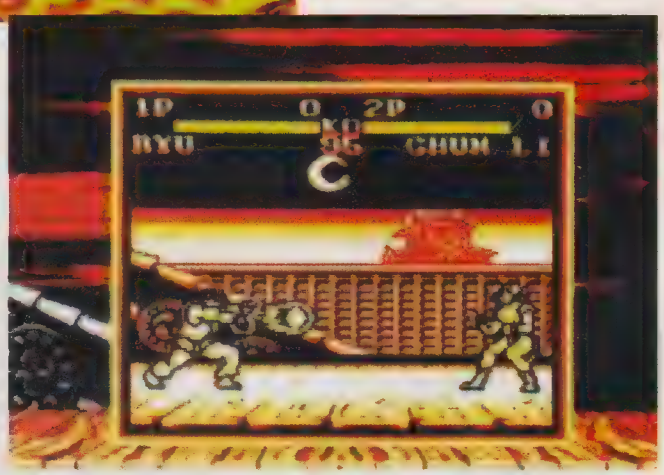
SUPER NES

SNES:lle Nintendolla oli vain kaksi uutta peliä, mutta ne riittivät. **Killer Instinct ja Donkey Kong Country 2 — Diddy Kong's Quest** näyttävät vähintään yhtä hyviltä kuin monet niistä peleistä joita Sega ja Sony julkaisivat omille koneilleen. Miten Rare onnistui tunkemaan kasetille lähes täydellisen käännöksen kolikkopeli **Killer Instinctistä** on mysteeri. Samanlainen mysteeri on petraus DKC:n suhteen; **DKC2** on suurempi, hauskempi ja hienompi kuin ykkönen. Hyviä pelejä ne joka tapauksessa ovat.



GAME BOY

Tarjonta Game Boylle koostui lähinnä kultti- ja tappelupeleistä. Neljältä kasetilta löytyy kaksi klassista kolikkopeliä (**Defender ja Asteroids**) ja kaksi beat 'em upia (**Killer Instinct ja Street Fighter II**).



SNES

ACCLAIM
Batman Forever
Big Hurt Baseball
Cutthroat Island
George Forman Boxing
Judge Dredd
Justice League
Looney Tunes B-ball
Maximum Carnage 2
NFL Quarterback Club
Revolution X
WWF Arcade

AMERICAN SAMMY
Bass Tournament USA

AMERICAN SOFTWORKS
TNN Bass Tournament '96

AMERICAN TECHNOS
Popeye

BANDAI
Mighty Morphin Power Rangers - Fighting Edition
Mighty Morphin Power Rangers - The Movie

BLACK PEARL
The Mask
PGA European Tour
PGA Tour Golf '96
Urban Strike

CAPCOM
Breath of Fire II
Mega Man X3
Mega Man 7
X-Men 2

ELECTRONIC ARTS
Jungle Strike
Madden '96
NBA Live '96
NHL '96

ENIX
King Arthur
Ogre Battle
7th Saga II

HI TECH
Casper
NFL Team Heroes
Tom vs. Jerry

HUDSON
AD & D
Panic Bomber
Sporting News Baseball
Super Bomberman 3
Swat Katz
Willy Wombat

INTERPLAY
Boogerman

JVC
Big Sky Trooper
Emmit Smith Football

KOEI
Brandish II
PTO II
Romance of the Three Kingdoms IV

KONAMI
Castlevania - Dracula X
Run & Gun
International Superstar Soccer 2

LIFE FITNESS
Pac Man
Speed Racer
Tetris & Dr Mario

E3 NINTENDO

MC O'RIVER
SD F-1 FP

MANDINGO
Hit 'n Switches

MICROPROSE
Civilization

NAMCO
Weapon Lord

NATSUME
Wild Guns

NINTENDO
Donkey Kong Country 2 -
Diddy Kong's Quest
Killer Instinct
Earthbound
Comanche

OCEAN
Green Lantern
Mission Impossible
The Shadow
Syndicate
Theme Park
Waterworld
Worms

PLAYMATES
Earthworm Jim 2
Mutant Chronicles
Wild Cats

PSYGNOSIS
Apocalypse
Super Drop Zone

RAYA
Bronkie the Bronchiasaurus

SEIKA
Admiral Togo
Tsushima

SETA
Nosferatu
Replay
VegaSlot

SQUARE
Chrono Trigger
Secret of Evermore

TAITO
Lufia II - Rise of the Sinistrals

TECMO
Ninja Gaiden Trilogy
Tecmo Super Bowl III
Tecmo Super Hockey

TIME WARNER
Gretzky
Kawasaki
Primal Rage
Super RBI

TOHO
Godzilla - Destroy all
Monsters
Ranma 1/2 II

US GOLD
Head on Soccer
Izzy's Quest for the Olympic
Rings

VIACOM
Ahh! Real Monsters
Congo
Phantom 2040
Zoop

VIRGIN
Spot Goes to Hollywood
Converse Hardcore Hoops

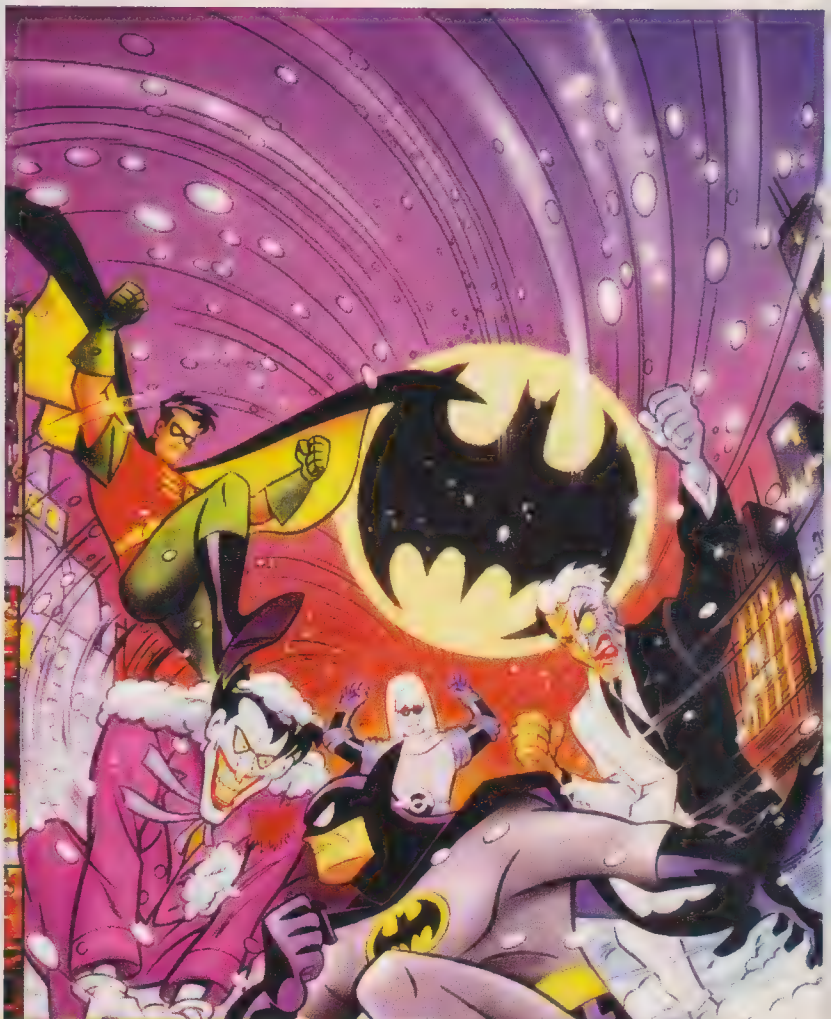
VIRTUAL BOY

Suurin yllättäjä oli kuitenkin **Virtual Boy**. Epäilin sen olevan Nintendon ensimmäinen floppi, mutta puolen vuoden lisätyö on saanut sen pelit näyttämään oikein hyviltä. Olosuhteisiin nähden vanhat pelit **Teleroboxer** ja **Galactic Pinball** oli siistitty ja viritetty, mutta uudet nimekkeet olivat paljon mielenkiintoisempia. **Mario's Dream Tennis**, jossa Mario, Luigi ja muut kaverit pelaavat tennistä kolmiulotteisella kentällä, oli paras. Hieno oli myös **Super Mario Landin** itsenäinen jatko-osa **Wario Cruise** (3D:nä tietysti). Jopa **Mario Clash**, joka perustuu klassiseen kolikkopeliin Mario Bros, näytti oikein hyvältä.

ULTRA 64

Entä Ultra 64? Kone siis oli paikalla (ks. kuva edelliseltä sivulta), vaikkakin ilman ainoatakaan peliä. Tunnetut ohjelmatalot Acclaim, Gametek ja Rare, jotka ovat työskennelleet U64:n parissa jo jonkin aikaa, eivät piilotelleet ihastustaan koneeseen. He selittivät kerta toisensa jälkeen kuinka ylivoimainen se on Segan ja Sonyn 32-bittisiin verrattuna. Las Vegasissa asia sitten selviää...

Tavalliseen tapaan siirrymme lisenssituottajien pelien pariin. Heitä on vähemmän vuosi vuodelta, mutta parhaat ovat sentään jäljellä.



ACCLAIM

Hitaasti, mutta varmasti on Acclain kasvanut SNES-pelien suurimmaksi lisenssituottajaksi. Peleillä, kuten **Batman Forever, Judge Dredd** ja **Big Hurt Baseball**, sekä pimulaumalla yleisön mielenkiintoa kalastellut Acclaim onnistui haalimaan osastolleen paljon kiinnostuneita. Eri asia on sitten mistä he olivat kiinnostuneita...

BLACK PEARL

T•HQ yrittää uutta strategiaa rähmäpelejä myydäkseen. He ovat perustaneet uuden alajaoston, jonka nimissä julkaisevat pelejä. Tosiasiassa pelit ovatkin parantuneet, koska useimmat niistä (**Urban Strike, PGA Golf Tour '96**) on kehitetty yhteistyössä EA:n kanssa. The Mask on kuitenkin samaa vanhaa T•HQ -laatua.

CAPCOM

Tavalliseen tapaansa Capcom tarjoaa jälleen jatko-osia. Toki **Breath of Fire III** ja **Mega Man X3** ovat hyviä pelejä, mutteivät juuri tarjoa tuoreita ideoita. Hyvä että julkaisevat vihdoin parhaan RPG:nsä.

NINTENDO

ELECTRONIC ARTS

Jätettyään täysin SNES -pelit väliin Las Vegasin WCES -messuilla, on EA tällä kertaa mukana joukolla huippupelejä. Jungle Strike saattaa tuntua hieman vanhahtavalta, mutta '96 -versiot peleistä NHL Hockey, NBA LIVE ja Madden Football ovat huipputuotteita. Paitsi että muistuttavat turhan paljon edeltäjiään.

HUDSON

Hudson on lisenssituottajista ensimmäisiä **Virtual Boyhin** satsaajia. Heillä on jo kaksi peliä (**Panic Bomber** ja **Vertical Force**) valmiina ja lisää tulossa. **Panic Bomber**, joka on sekoitus **Tetristä** ja **Bombermania**, on myös SNES -versiona. Kolmaskin pommimiespeli on kuulemma tekeillä.

KONAMI

Aivan liian pitkään viivästynyt **Castlevanian** jatko-osa on täällä. Samoin kuin PC-Engineltä siirretty **DraculaX**. Odotimme myös uutta **Belmon** -seikkailua PlayStationille ja Saturnille. Ja Ultra 64:lle tietty! Yleisesti ottaen Konami iskee tosissaan urheilupelimarkkinoille sellaisilla nimillä kuin **International Superstar Soccer 2** ja **Run 'n Gun.**

OCEAN

Ocean on vuoden aikana ryhdistäytynyt nimekkeillä **Super Turrican 2** ja **Pocky & Rocky 2**, ja jatkaa samaa rataa mm. **Theme Parkilla**, joka tulee myyntiin heinäkuussa, ja **Waterworldillä**, joka julkaistaan SNES:lle, Game Boylle Virtual Boylle sekä Ultra 64:lle.

SQUARE

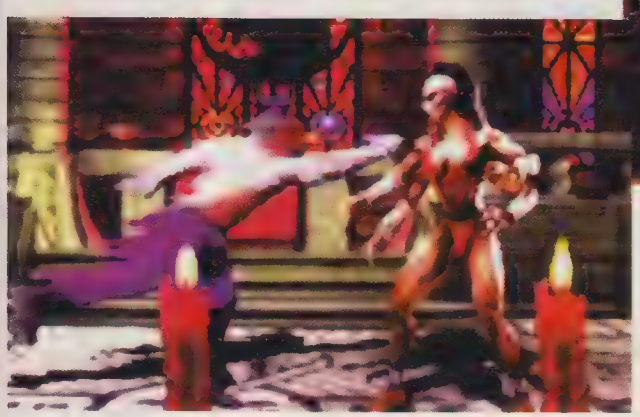
Chrono Trigger, Secret of Mana 2 ja **Secret of Evermore** viivästyvät, mutta tulevat kuitenkin ennen vuoden loppua. Huhutaan myös, että Square työskentelee täyttä häkää ensimmäisen Ultra 64 RPG:nsä parissa.

VIRGIN

Myös Virgin työskentelee Ultra 64 -pelin parissa, mutta on onnistunut työstämään kuitenkin uuden Cool Spot -seikkailun, **Spot Goes to Hollywoodin** sekä **Converse Hardcore Copsin.**

WILLIAMS

Messujen kaukaisimmasta nurkasta löytyi Williams. Voisi kuvitella, ettei nurkkapaikan valinneilla olisi mitään mielenkiintoista, mutta heillä olikin kaksi messujen kuuminta puheenaihetta: **Mortal Kombat III** (Sonyan kanssa) ja **Doom** SNES:lle.



MK

TM

E3

WILLIAMS
Doom
Mortal Kombat III

GAME BOY

ACCLAIM
Batman Forever
Big Hurt Baseball
Cutthroat Island
George Forman Boxing
Judge Dredd
NFL Quarterback Club

BANDAI
Mighty Morphin Power Rangers - The Movie

BLACK PEARL
FIFA '96
Madden '96
Michael Jordan - Chaos in Wind City
NBA Live '96
NHL Hockey '96
PGA Tour Golf '96
Shaq Fu
Super Return of the Jedi
Urban Strike

HI TECH
Casper

KONAMI
Animaniacs

NINTENDO
Asteroids / Missile Command
Centipede / Millipede
Defender / Joust
Donkey Kong Land
Galaga / Galaxian
Killer Instinct
Kirby's Dream Land 2
Street Fighter II

OCEAN
Waterworld
Worms

PLAYMATES
Earthworm Jim 2

TIME WARNER
Primal Rage

VIACOM
Zoop

WILLIAMS
Mortal Kombat III

VIRTUAL BOY

ATLUS
Devil Busters

HUDSON
Panic Bomber

KEMCO
Virtual League Baseball
Vertical Force

NINTENDO
Galactic Pinball
Golf
Mario Clash
Mario's Dream Tennis
Red Alarm
Teleroboxer
Wario Cruise

OCEAN
Waterworld

E3 SEGA

SATURN

ACCLAIM

Batman Forever
Big Hurt Baseball
Judge Dredd
Mortal Kombat II
Myst
NBA Jam - Tournament Edition
NFL Quarterback Club
Revoltuion X

CAPCOM

Darkstalkers
Fox Hunt
Incredible Toons
Night Warriors
Street Fighter Legends
Street Fighter - The Animated Movie
Street Fighter - The Movie
X-men

DATA EAST

AD & D
Creature Shock
Dark Legend
Defcon 5
Pool Legend

DIGITAL PICTURES

BioHazard Five
Corpse Killer
Double Switch
Maximum Surge
Prize Fighter
Quarterback Attack
Supreme Warrior

ELECTRONIC ARTS

FIFA Soccer '96
Madden '96
Magic Carpet
Road Rash
Viewpoint
Wing Commander III

JVC

Deadly Skies
Screaming Wheels
Split Realities
Varuna's Forces

KONAMI

3D Soccer
Castlevania - The Bloodletting

Tottakai eniten huomiota Segan osastossa saivat osakseen Saturnin pelit. **Daytona, NHL All-Star Hockey, Panzer Dragon ja Virtua Fighte**r esittäytyivät jättimäisillä valkokankailla. Jos jaksoi etsiä, saattoi nähdä jopa vilauksen **Virtua Fighter 2:n beta -versiosta**. Saattoi löytää myös monta vähemmän kohuttua mutta aivan yhtä hyvää peliä. Niistä parhaimpia olivat **NBA Action ja Worldwide Soccer** Segan urheiluosastolta.

Vaisusti aloittanut 32X sai myös vihdoin joukon hyviä pelejä. **32 Xtreme, Chaotix, Kolibri ja Virtua Fighter** olivat parasta antia. Typerän nimensä vuoksi ei kannata aliarvioida myöskään **Virtual Hamsteria.**

Lisenssituottajat näyttivät hylänneen CD:n lähes kokonaan, mutta Sega itse toi näytille pelit **Batman & Robin ja Comix Zone**. CD:ltä löytyi myös **X-perts,** joka renderoidulla grafiikallaan kävisi hyvin **Segan Killer Instinctistä.** Käheetä!

Segan parasta antia olivat kuitenkin kolikkopelit. Vaikuttavin oli Sega **Rally,** jatko-osa Daytona USA:lle. Lisää aiheesta kolikkopelispesiaalissa toisaalla lehdessä.

Julkaistessaan suuren määrän pelejä itse, ei Sega tarvitse lisenssituottajia samassa määrin kuin Nintendo. Hieman vetoapua he saivat joka tapauksessa.

ACCLAIM

Kuten SNES:llekin, oli Acclaimilla pitkä rivi pelejä myös Segan koneille. Jo mainittujen Judge Dreddin ja Batman Foreverin lisäksi he julkaisivat vanhoja makupaloja, kuten **Mortal KombatII, NBA Jam - Tournament Edition ja Myst**, sekä Saturnille että 32X:lle.

CAPCOM

Suurta hämmästystä herättää Capcomin taito julkaista niinkin monta Street Fighter -peliä pääsemättä SFIII:n asti. Saturnille tulee ennen vuoden loppua Street Fighter Legends, Street Fighter - the Animated Movie ja Street Fighter - the Movie. He lupasivat myös piakkoin kolikkopelit Darkstalkers 1 ja 2 sekä X-menin 32-bittisille.

Major League Baseball
NBA Basketball
NFL Football
Parodius
Policenauts
Project Over Kill
Suikoden

OCEAN

Allegiance
Offensive
Rollcage
Vanished Powers
Waterworld
Worms

SEGA

Black Fire
Bug!
Cadillacs & Dinosaurs
Clockwork Knight
Congo
Daytona USA
Free Runner
Ghen War
Grand Slam Baseball
Loadstar
NBA Action
NHL All-Star Hockey
Panzer Dragoon
Pebble Beach Golf Links
Prime Time NFL Football
Virtua Cop
Virtua Fighter
Virtua Fighter 2
Wingnuts Worldwide Soccer

SUNSOFT

Popoitto Heberke
Master of the Games

UBI SOFT

Rayman

VIRGIN

11th Hour
Converse Hardcore Hoops
Spot Goes to Hollywood

32X

ACCLAIM

Batman Forever
Big Hurt Baseball
Judge Dredd
Mortal Kombat II
NBA Jam - Tournament Edition
NFL Quarterback Club
Revoltuion X
Separation Anxiety
WWF Raw

DIGITAL PICTURES

Corpse Killers (CD)
Night Trap (CD)
Slam City (CD)
Supreme Warrior (CD)

SEGA

ELECTRONIC ARTS

Toughman Contest

OCEAN

Waterworld

SEGA 32 Xtreme

Chaotix
Fahrenheit (CD)
Kolibri
NBA Action
Prime Time NFL Football
Rachet & Bolt
Shadow Squadron
Space Harrier
Spiderman - Web of Fire
Virtua Hamster
Virtua Fighter
VR Troopers
World Series Baseball
X-Men
Zaxxon's Motherbase 2000

UBI SOFT

Rayman

US GOLD

BC Racers
Izzy's Quest for the Olympic Rings
Shell Shock
Soulstar X
Virtual Golf

VIRGIN

Spot Goes to Hollywood

MEGA CD

DIGITAL PICTURES

Corpse Killer
Kids on Site
Slam City
Supreme Warrior

SEGA

Batman & Robin
Cadillacs & Dinosaurs
Eternal Champions
Fahrenheit
Loadstar
Myst
Wild Woody
Wingnuts
Wirehead

SUNSOFT

Myst

US GOLD

World Cup Golf

MEGA DRIVE

ACCLAIM

Batman Forever

DIGITAL PICTURES

Tämä nykyään Acclaimin omistama yhtiö julkaisee ainoastaan sen tyypin pelejä joita en voi sietää. Jotkut teistä kuitenkin digitoinneista pitävät, joten nielen sappeni. Pelejä on tulossa sekä Saturnille että 32X:lle. Nimiä ovat **Biohazard Five, Corpse Killer, Double Switch, Night Trap, Supreme Warrior ja Slam City.**

US GOLD

US Gold on niitä harvoja yhtiöitä jotka uskovat enemmän 32X:ään kuin Saturniin. **BC Racers, Soulstar X ja Virtual Golf** ovat muutamia heillä työn alla olevista peleistä.

VIRGIN

SNES-peli **Spot Goes to Hollywood** julkaistaan myös Saturnille, 32X:lle ja Mega Drivelle. Virgin työskentelee myös klassisen **7th Guestin jatko-osan, 11th Hourin sekä Converse Hardcore Copsin** Saturn -version parissa.

ELECTRONIC ARTS

Mega CD:tä lukuunottamatta EA julkaisee pelejä kaikille Segan koneille. Kiinnostavampia ovat Saturnin pelit **FIFA '96, Madden '96, Magic Carpet, Road Rash, Viewpoint ja Wing Commander III.** Hyviltä vaikuttavat myös 32X:n **Toughman Contest ja Mega Driven Triple Play Baseball.**

KONAMI

Konami satsaa urheiluun ja Saturniin. **3D Soccer, Major League Baseball, NBA Basketball ja NFL Football** julkaistaan ennen vuoden loppua, ja ensi vuoden alussa tulee hyytävä **Castlevania - the Bloodletting.**

OCEAN

Waterworld -versioita on odotettavissa kaikille Sega -formaateille. Tulossa kaikille koneille on myös **Worms** (**Lemmings** kohtaa **Cannon Fodderin**). Muut Oceanin pelit julkaistaan vain Saturnille.

SUNSOFT

Jostakin kumman syystä juuri Sunsoft on saanut tehtäväkseen **Mystin** MegaCD -version. Muuten heillä on kädet täynnä kahden ongelmapelin kanssa. Ne ovat nimeltään **Popoitto Heberke ja Master of the Games.**

US GOLD

Big Hurt Baseball
Cutthroat Island
Foreman For Real
Justice League
NFL Quarterback Club
Revoltuion X
Separation Anxiety
WWF Raw

DATA EAST

Pool Legend

ELECTRONIC ARTS

College Football '96
Triple Play Baseball
PGA Tour Golf '96

NAMCO

Weapon Lord

OCEAN

Waterworld
Worms

SEGA

Batman & Robin
College Football
Comix Zone
Ecco Jr
Garfield
Mighty Morphin Power Rangers - The Movie
Nightmare Circus
The Ooze
Prime Time NFL Football
Vectorman
World Series Baseball '95
X-perts

US GOLD

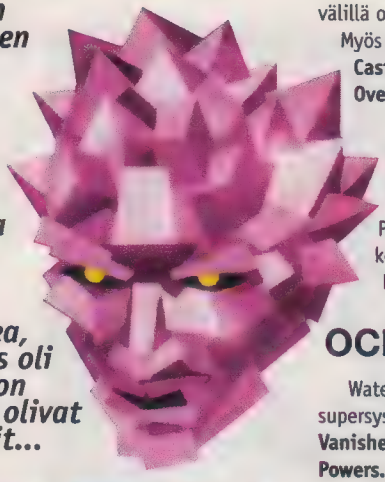
Head on Soccer
Indiana Jones' Greatest Adventures
Izzy's Quest for the Olympic Rings
Skeleton Krew

VIRGIN

Spot Goes to Hollywood

SONY

Sony on E3:ssa ensimmäistä kertaa TV-pelimessuilla muuten kuin Nintendon lisenssituottajan ominaisuudessa. Nyt he esittelivät PlayStationin, jolle heillä on omia lisenssituottajia. Budjetti oli 3 miljoonaa dollaria, ja se ilmeisesti kulutettiin messuilla pyörineeseen esitykseen, jossa istuttiin pimeässä huoneessa kuuntelemassa TV-pelien musiikkia soittavaa bändiä ja katselemassa kolmea valtavaa TV-ruutua. Näytännön järjestäjistä se oli varmaankin hyvä idea, mutta minusta esitys oli tylsä ja sekava. Paljon mielenkiintoisempia olivat ympärillä olevat pelit...



On sanottu, että ennen kaikkea lisenssituottajien peleillä myydään

koneita. Tällaista oli tarjonta Sonylle.

ACCLAIM

Aivan samat nimikkeet kuin Saturnille ja suurelta myös jopa SNES:lle ja Mega Drivelle. 32-bittisiä versioita oli tuskin ehditty aloittamaankaan. **Judge Dredd, Batman Forever ja Big Hurt Baseball** ovat kuitenkin putkessa, jos jotakuta kiinnostaa.

CAPCOM

Paljon Street Fightereita, kuten tavallista. **Street Fighter Legends, Street Fighter -the Animated Movie ja Street Fighter the Movie.** Sekä kolikkopeliporttaukset **Darkstalkers ja X-men** tietysti. Capcomilla on tainnut juuttua beat 'em up -vaihde silmään.

CRYSTAL DYNAMICS

Pari vuotta vain 3DO:n kanssa puuhasteltuaan aikoo Crystal Dynamics satsata reippaasti PlayStationiin. Ensimmäisenä ulkona ovat lämmitetyt versiot **Off-World Interceptorista ja Total Eclipsestä, Solar Eclipsen** jatko-osasta. Nämä pelit ovat jo olemassa 3DO -versioina.

ELECTRONIC ARTS

EA aikoo julkaista kokonaista 13 peliä PlayStationille tänä vuonna. Huippunimiä ovat muiden muassa **Magic Carpet, Shock Wawe 2, Wing Commander III, Syndicate 2** ja '96 -versiot peleistä **FIFA Soccer, Madden Football ja NHL Hockey.**

KONAMI

Ainoa ero Konamin pelitarjonnassa Saturnin ja PlayStationin välillä on **3D Golf**, joka on vasta suunnitteilla Sonyn koneelle.

Myös PlayStationille julkaistaan ensi vuonna pelit **Castlevania -the Bloodletting, NBA Basketball ja Project Overkill.**

NAMCO

Namco on niitä harvoja jotka panostavat ainoastaan PlayStationiin. Toistaiseksi on kyse ainoastaan kolikkopelikäännöksistä, mutta nimien **Air Combat, Ridge Racer ja Tekken** avulla ollaan jo hyvällä alulla.

OCEAN

Waterworldiä ei julkaista PlayStationille. Sen sijaan Sonyn supersysteemille Ocean tekee pelit **Worms, Blades of Rage ja Vanished Powers.**

PSYGNOSIS

Toinenkin PlayStationille omistautuva yhtiö. Ja millaisia pelejä! **3D Lemmings, Destruction Derby, Power Sports Soccer, Wipeout ja Red Alert** ovat vain osa huippupeleistä, joita he aikovat julkaista ennen vuoden loppua.

VIRGIN

Jälleen samat pelit kuin Saturnille. **11th Hour, Converse Hardcore Cops ja Spot Goes to Hollywood** siis. Plus **Agile Warrior.**

PLAYSTATION

ACCLAIM
Batman Forever
Big Hurt Baseball
Judge Dredd
Mortal Kombat II
NBA Jam - Tournament Edition
NFL Quarterback Club
Revoltuion X

CAPCOM
Bio Hazard
Darkstalkers
Fox Hunt
Incredible Toons
Street Fighter Legends
Street Fighter - The Animated Movie
Street Fighter - The Movie
X-men

CRYSTAL DYNAMICS
Blazing Dragons
Off-World Interceptor
Solar Eclipse
Total Eclipse

DATA EAST
AD & D
Creature Shock
Dark Legend
Defcon 5
Pool Legend

ELECTRONIC ARTS
FIFA Soccer '96
Madden '96
Magic Carpet
NHL Hockey '96
PGA Tour Golf
Psychic Detective
Road Rash
Shock Wave
Shock Wave 2
Shredfest
Syndicate II
Viewpoint
Wing Commander III

INTERPLAY
Cyberia
Descent

JVC
Screaming Wheels
Split Realities

KONAMI
3D Golf
3D Soccer
Castlevania - The Bloodletting
Major League Baseball
NBA Basketball
NFL Football
Parodius
Policenauts
Project Over Kill
Suikoden

NAMCO
Air Combat
Cybersled
Ridge Racer
Starblade
Tekken

OCEAN
Allegiance
Blades of Rage
Death Race
Offensive
Rollcage
Vanished
Powers
Worms

PF MAGIC
Dimm & Witt
Velocity

PLAYMATES
Mickey Thompson's Supercross Skeleton Warriors

PSYGNOSIS
3D Lemmings
Assault Rigs
Destruction Derby
Discworld
G-Police
Krazy Ivan
Myst
Nova Storm
Parasite
Power Sports Soccer
Sentient
Wipeout

SONY
Battle Arena Toshinden
ESPN Extreme Games
Kileak - The DNA Imperative
Mortal Kombat III
Razor Wing
Twisted Metal
Virus
War Hawk

SUNSOFT
Mazin - Mahjong Station

UBI SOFT
Rayman

VIC TOKAI
Alien Virus
Silverload

VIRGIN
3-Decathalon
11th Hour
Agile Warrior
Converse Hardcore Hoops
Spot Goes to Hollywood

3DO

Viimeksi messuilla ollessamme lupasi 3DO:n euroopanpäällikkö, että pohjoismaihinkin saataisiin koneita. Nyt vaikuttaa sitä, että ainakin Goldstarin versio saapuisi tännekin. Harmillista kyllä, pitkän viivästyksen aikana on pelintekijöiden mielenkiinto suuntautunut pois 3DO:sta Saturniin ja Playstationiin. Koneelle julkaistaan kyllä hyviä pelejä, mutta ne ovat useimmiten uudelleenlämmitettyjä kuluneita hittejä tai käännöksiä kolikkopeleistä, joista on tulossa parempia versioita kahdelle em. kilpailijalle. Hyviä esityksiä ovat **Blade Force, Doomin** kaltainen **Killing Time**, korispeli **Slam 'n Jam ja PO 'ed.**

Heillä oli myös yksi messujen kovin koneuutinen. 64-bittinen M2 tulee heidän mukaansa olemaan ylivoimainen Saturnin ja Playstationin suhteen, ja ainoa kilpailija sille olisi U64. Enempää he eivät suostuneet kertomaan, mutta 3DO:n alueella pyörinyt demo näytti vaikuttavalta. Älkää haudatko siis 3DO:ta vielä.

JAGUAR

Atarillakin oli suuri näyttelyalue live-esityksineen ja monine peleineen. Paljon nähtävää ei kuitenkaan ollut.

Virtual Reality -kypäriä on tullut ja mennyt, ja useimmat ovat tulleet siihen tulokseen että idea ei ehkä olekaan niin loistava kuin alunperin vaikutti. Kaikki paitsi Atari, joka yhtäkkiä on "keksinyt" tekniikan ja tehnyt **Jaguarilleen** ko. kypärän. Tavalliseen tapaansa he eivät onnistuneet saamaan aikaan yhtään näyttävää peliä uudelle kapineelleen, ja lopputulos näyttääkin aika kiusalliselta. Ei kai kukaan ole niin hölmö, että panostaa moiseen kapineeseen kun samaan aikaan nurkan takana vaani kolme uutta superkonetta? Toivottavasti Atari tajuaa pian erehdyksensä ja kalttaa koko projektin ennen kuin se ehtii Suomeen asti.

Emme keksi vieläkään yhtään hyvää syytä ostaa Jaguaria, koska hyviä CD-pelejä ei vain tunnu löytyvän. Atari tarvitsisi kipeästi esim. **Mortal Kombat III:n**, mutta yleensä sellaiset julkaistaan paremmille koneille. Valitettavasti.

NEO GEO

Viime messuilla yritti SNK vielä kovasti vetää väkeä osastolleen, mutta tällä kertaa tuntui siltä kuin he olisivat antaneet periksi. Heidän osastonsa oli Sonyn osaston takana, ja heitä hädin tuskin näkyi kaiken PlayStation-kaman seasta. Eikä heillä paljoa uutta ollutkaan tarjottavana.

Jos pitää SNK:n kolikkopeleistä, tulee varmasti iloiseksi kuullessaan **Fatal Fury 3 ja Super Sidekicks** -pelien saapuvan Neo•Geo CD:lle. Vaikka ovatkin jatko-osia, ovat pelit kauniita ja viihdyttäviä, ja jos satut omistamaan Neo•Geo CD:n, kannattaa näitä etsiä suoratuojien valikoimista. Muutoin on helpompaa mennä lähimpään videopelihalliin ja pistää femma koneeseen. Siinä olikin Neo•Geon tarjonta.

Ennakkosilmäys

Chaotix

Pelikone: 32X
Julkaisija: Sega
Luonne: Tasoloikka

Ei pidä antaa nimen hämätä. Voimme vakuuttaa, että kyseessä on 32-bittisen Sonic. Tosin pääosassa on Knuckles. On siis koittanut uuden supersankarin aika! Peli on lähes täysin samanlainen kuin muutkin Sonicin seikkailut, tosin hienomman näköinen ja hieman nopeampi. Lisäksi pelissä on myös paljon uusia kenttiä. Kaiken kaikkiaan hauska peli, ja voi hyvinkin auttaa Segaa myymään uutta konettaan. Veikkaammepa että siitä tämän pelin julkaisussa on juuri kysymys. Joka tapauksessa PlayMix aloittaa Chaotixin tuohnin piakkoin, ja teemme siitä kokonaisen arvostelun ensi numeroon.

Daytona USA

Pelikone: Saturn
Julkaisija: Sega
Luonne: Kilpa-ajo

Ridge Racer julkistettiin Japanissa samaan aikaan Sonyn Playstationin kanssa, mutta Sega on antanut odottaa itseään työskennellessään kiivaasti Daytona USA:n parissa. Nyt se on valmis, ja julkaistaan yhtä aikaa Saturnin euroopan- ja amerikanversioiden kanssa. Vastausta kysymykseen, kumpi näistä kahdesta autopelistä on parempi, joudutte odottamaan kunnes kyseiset pelit saadaan tänne pohjolaan. Päätimme kuitenkin näyttää muutamia kuvia tästä pelistä, joka on tällä hetkellä toimituksen suosikki. Kolikkopelin tunnelma on tallella, ratoja on valtavasti (kaikki kahdesta kahdeksaankymmeneen kierrokseen) ja peli on todellakin hauska! Daytona USA on jo matkalla tänne. Saa alkaa haaveilla...

Ennakkosilmäys

Theme Park

Pelikone: SNES / Mega Drive
Julkaisija: Ocean / EA
Pelityyppi: Simulaattori

Sitten Sim Cityn ei yksikään tämäntyyppinen peli ole herättänyt niin paljon huomiota kuin Theme Park. Aluksi Bullfrogin tarkoitus oli julkaista se vain PC:lle, mutta kun pelintekijät ympäri maailman tarjosivat valtaisia rahasummia saadakseen kääntää pelin omalle koneelleen, oli Bullfrogin mahdotonta kieltäytyä. Mac, Amiga ja 3DO ovat jo saaneet omat versionsa, ja pian myös SNES ja Mega Drive liittyvät joukkoon. Julkaisupäivät ovat kesäkuu (Mega) ja heinäkuu (SNES), mutta emme ole ehtineet testata peliä tarpeeksi kokonaista arvostelua varten. Joten tässä kaikki tämän numeron osalta. Houkuttimeksi pari kuvaa tästä pelistä, joka tulee varmasti olemaan kesän suurimpia myyntimenestyksiä

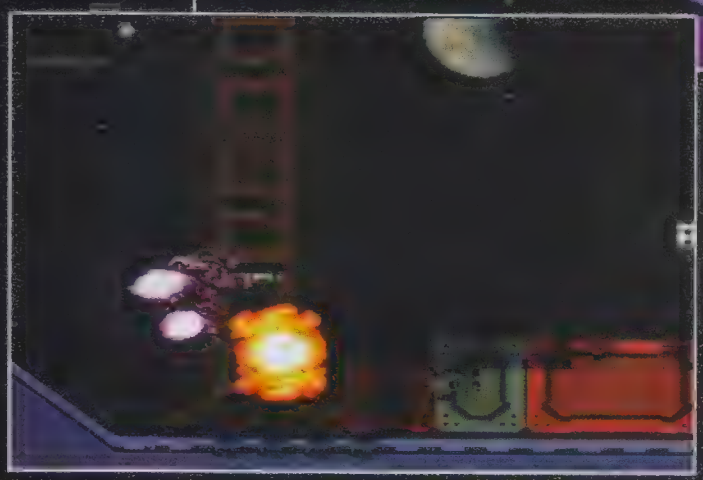
Boogerman

Pelikone: SNES
Julkaisija: Interplay
Luonne: Tasoloikka

Interplay ei ole vielä luopunut Nintendosta. Lord Of The Rings -superfloppauksen, ja vain tyydyttävään arvosanaan yltävän Clay Fighter-kakkosen jälkeen tulee peli, jonka jotkut väittävät olevan Interplayn viimeinen SNES-peli. Ikävä kyllä Boogerman ei ole täysin uusi peli, vaan uudelleenlämmitetty versio vanhahtavasta Mega Drive -pelistä (onhan sen julkaisusta jo puoli vuotta). Omaperäinen peli tämä kyllä on. Pelistä löytyy kaikkea ällöttävää, miltä olet aina toivonut voivasi tasoloikassa välttyä. Mutta sille, jolla on tarpeeksi äklö huumorintaju, on Boogerman varmasti huippupeli. Peli on komea, hyvintehty ja kuten sanottu, täysin öklöttävä. Bergsala ei ole vielä ilmoittanut asiasta mitään, mutta jos he ovat ottaneet myyntiin Lord of the Rings ja Clayfighter II -pelit, voisivat he aivan yhtä hyvin ottaa listoilleen tämänkin.

Ennakkosilmäys

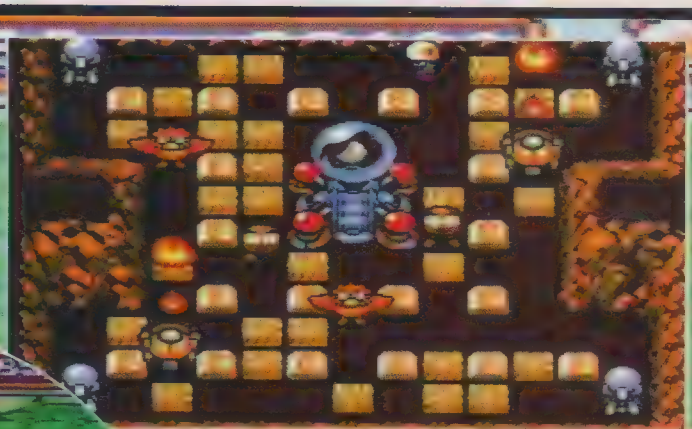
Metal Warriors



Pelikone: SNES
Julkaisija: Konami
Luonne: Urheilu

Cybernator on edelleen yksi Konamin parhaista peleistä. Se on itse asiassa yksi parhaista shoot-'em-upeista mitä koskaan SNES:lle on tehty. Sen julkaisusta on vierähtänyt jo muutama vuosi, ja nyt Konamista tuntui olevan aika kypsä seuraajalle. Ainoa tumma pilvi taivaalla on se, että Metal Warriors ei ole juurikaan edeltäjäänsä parempi. Lukuunottamatta sitä että tässä on kaksinpelimahdollisuus, ei pelissä tunnu olevan mitään uutta. Mutta kuten tunnettua, Bergsala ei koskaan tuonut maahan alkuperäistä, joten on täysin mahdollista ihastua Metal Warriorsiin. Jos ei siis ole koskaan pelannut Cybernaattoria, jolloin samankaltaisuus ei pääse häiritsemään.

Mega Bomberman



Pelikone: Mega Drive
Julkaisija: Hudson
Luonne: Ongelma

Nintendon eri koneilla saavutetun RÄJÄHTÄVÄN (harhar!) menestyksen jälkeen on vuorossa ensimmäinen Sega-versio. Peli, joka toimii tismalleen kuten SNES-versio, on uudelleen-julkaistu Japanissa, ja sen pitäisi löytää tiensä Eurooppaan ja Suomeen loppuvuodesta. Ideana on juosta ympäriinsä ja räjäytellä pommeja joko kenttiä selvittääkseen, tai kavereita terrorisoidakseen. Yksinkertaista mutta nerokasta!

Ennakkosilmäys

Kyle Petty - No Fear Racing

Pelikone: SNES
Julkaisija: Williams
Luonne: Kilpa-ajo

Kyle Petty - No Fear Racing on ensimmäinen SNES-peli Donkey Kong Countryn jälkeen, joka on tehty Silicon Graphicsin grafiikkatietokoneita apuna käyttäen. Se ei ikävä kyllä yllä niiden ennakko-odotusten tasolle, joita pelaajilla voi olla. Williams ei ole onnistunut grafiikan luomisessa läheskään yhtä hyvin kuin Rare, sitäpaitsi peli ei ole erityisen hauska. Paljon optioita ja hieno alkukuva, mutta itse peli on nykivä, ruma ja pitkästyttävä. Toivottavasti kukaan ei keksi tuoda tätä peliä Suomeen.

Justice League

Pelikone: SNES
Julkaisija Acclaim
Luonne: Beat 'em up

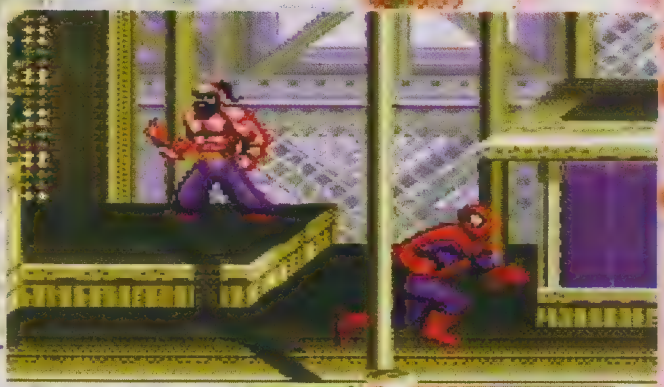
Justice League oli ilmeisesti jonkinmoinen supersankarijoukkio, joka seikkaili sarjakuvissa joskus 70-luvulla (toimitus ei tunnusta muistavansa...). Nyt he ovat siirtyneet pelimuotoon Acclaimin toimesta. Valitettavasti koodauksen on tehnyt Blizzard, jonka aikaisempiin meriitteihin kuuluu supervastenmielinen Death and Return of Superman, joten ei kannata odottaa ihmeitä. Kannattaa pikemminkin valmistautua täydelliseen romupeliin. Emme aio tätä peliä edes arvostella. Että semmoinen tapaus.

Ennakkosilmäys

Spiderman - Lethal Foes

Pelikone: SNES
Julkaisija: Acclaim
Luonne: Toiminta

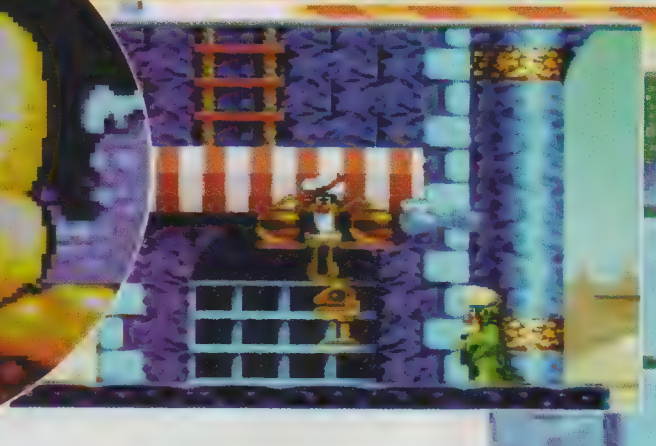
Tietysti Spiderman - Lethal foes on samanlainen toiminnantäyteinen supersankaripeli jotka olemme nähneet miljoona kertaa aikaisemminkin. Juuri kuten voisi epäilläkin. Pelatessaan odottaa koko ajan, että jotakin uutta ja odottamatonta tapahtuisi, mutta toive ei valitettavasti toteudu. Tälläista peliä, missä mitään mielenkiintoista ei tapahdu, ei kannata hankkia. Ei olisi suurikaan menetys, jos peliä ei Suomeen tuotaisi ollenkaan.



Putty Squad

Pelikonet: SNES
Julkaisija: System 3
Luonne: Ongelma

System 3 on tehnyt anteeksiantamattoman munauksen jättäessään Tex Averyn Screwball Squirrel -piirretystä samplatun Game Over -naurun pois Putty Squadin SNES -versiosta. Tuota mokaa tukuunottamatta peli näyttää ja kuulostaa tismalleen samalta kuin alkuperäinen Amiga -versio. Tämä tetaalisen hölmä tasoloikka ei yritä turhaan briljeerata teknisellä näyttävyydellä, vaan keskittyy tekemään hömpästä hauskaa. Juonesta ymmärsimme sen verran, että kyseessä on varietee elokuvasta Ilmestyskirja Nyt. Apurina pelissä on kumimahainen kissa, ja se onkin pelin älykkäin asia.



RPG

Enix on törmännyt vaikeuksiin Dragon Quest VI:n kanssa. DQ:n sijaan he julkaisevatkin yllättäen kaksi täysin uutta roolipeliä Japanissa. Sega puolestaan yrittää valloittaa amerikan RPG-markkinat. Topin suosikkipelit tulevat kuitenkin Squarelta...

Monen vuoden etsinnän jälkeen olen vihdoinkin löytänyt musiikki-CD:t Final Fantasy II ja III sekä Secret of Mana -peleistä. Ilokseni voin kertoa, että ne ovat vielä odotettuakin parempia. Ainakin jotkut niistä. Enemmän asiasta musiikkireportaasissani sivuilla 80 - 82.

Asiasta toiseen, Square on juuri perustanut uuden jaoston nimeltään G-Force, jonka ainoana tehtävänä on kehittää roolipelejä seuraavan sukupolven koneille.

Ensimmäisenä ulos tulee Arc the Lad Sonyn PlayStationille. Siltä ei kannata odottaa aivan samaa korkeaa laatua kuin Final Fantasyltä tai Secret of Manalta, koska tekijöinä ovat kuitenkin eri hemmot. 'Oikean' Squaren pelintekijät keskittyvät tulevaisuudessakin pelkästään Nintendon peleihin.

Kuulin muuten eräältä Squaren ohjelmointitiimin jäseneltä, että heillä olisi suunnitteilla Final Fantasy -seikkailu Ultra 64:lle! Jiihaa, maltan tuskin odottaa!

MADE IN JAPAN

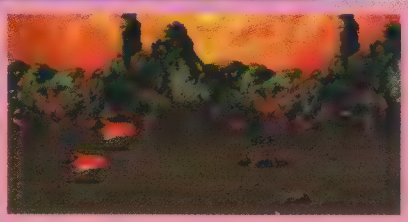
Dragon Quest VI on jälleen viivästynyt. Mistä tällä kertaa kiikastaa, sitä ei Enix halua paljastaa, mutta suurista vaikeuksista joka tapauksessa tuntuu olevan kyse. Peli piti alunperin julkaista Japanin joulumarkkinoille 1994, mutta taitaa näillä näkymin viivästyä ainakin alkuvuoteen 1996. Roolipelien uusia tulokkaita ovat Chrono Trigger ja RPG:t PlayStationille ja Saturnille (ehkä myös Ultra 64:lle). Jollei Enix pian ala ryhdistäytyä, niin heidän suurin ja paras pelinsä ei olekaan ilmestyessään enää sellainen hitti kuin he ovat toivoneet. Ja hittiä he tarvitsisivat kaikkien vastoinkäymistensä jälkeen.

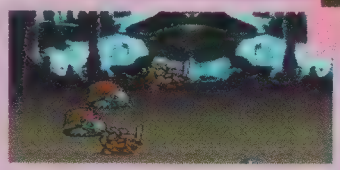
Tactics Ogre
SNES • Quest • 24 MBit

Squaren Front Missionin myötä alkoivat strategia-roolipelit herättämään huomiota Japanissa. Quest toivoo osuvansa hyvään saumaan laajalla Tactics Ogrellaan. Se on jatko-osa Ogre Battlelle, joka ilmestyi juuri USA:ssa englanninkielisenä versiona. Se mitä olen pelistä nähnyt, vaikuttaa erittäin lupaavalta. Se sisältää samankaltaisia sotatilanteita kuin Front Mission, mutta lähestyy aihetta japanilaisen taruston eikä futuristisen sotatoimen kautta. Toinen ero on se, että näytöllä ei vuorotella erilaisten sivujen välillä, vaan kaikki toiminta ja muu informaatio esitetään samassa ruudussa. Jos Ogre Battle myy jenkeissä hyvin, niin tietenkin Enix kääntää jatko-osankin englanniksi. Mitään varmaa tietoa aikatauluista ei tule ennen syksyä. kan ge någorlunda säkra besked.

Burning Heroes
SNES•Enix•16 MBit

Odotellessamme yhä enemmän viivästynyttä Dragon Quest VI:a, julkaisee Enix Burning Heroesin. Tapahtumapaikkana on RPG-peleissä uskomattoman yleinen kadonnut manner, joka tässä pelissä on nimeltään Astralia. Sieltä löytyy kahdeksan päähenkilöä, joista täytyy valita yksi alter egokseen. Kuten niin monessa muussakin uudessa roolipelissä, myös Burning Heroesissa pelin aikana tekemäsi päätökset vaikuttavat tarinan kulkuun, joten on syytä





pohtia seurauksia ennen syitä. Burning Heroes on juuri julkaistu Japanissa, eikä sen kääntämisestä englanniksi ole vielä suunnitelmia.

Magic Knight Rayearth
Saturn • Sega • CD

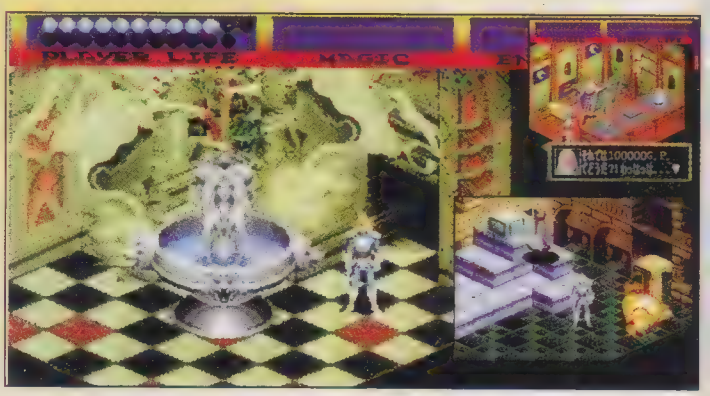
Sega julkaisi Saturnin ensimmäisen roolipelin Japanissa juuri ennen kesää. Magic Knight Rayearth muistuttaa paljon Squaren Secret Of Manaa, vaikka Sega onkin viimeisimmän RPG-muodin mukaisesti lykännyt pääosiin kolme tyttöä. En ole ikävä kyllä päässyt peliä vielä testaamaan, mutta kuvat lupaavat ennennäkemättömän paljon. Segalla on varmastikin tiedossa kuinka suosittuja toiminta-roolipelit ovat USA:ssa ja Euroopassa, joten ei liene mahdotonta että näemme englanninkielisen version ennen vuoden loppua.

Mahoujin Guru Guru
SNES • Enix • 16 MBit

Kuulin Guru Gurun olevan seikkailupeli, joten seikkailupeliä luulin myös pääseväni testaamaan. Jo alkukuvista kävi kuitenkin selväksi, että kyseessä oli jotakin aivan muuta. Mahoujin Guru Guru on läpimätä roolipelin tynkä, jossa on kulmikas grafiikka ja naurettava juonenkehitelmä. Mistään amerikanjulkaisusta ei ole tietoakaan. Ei siis ole mitään syytä opetella pelin hankalaa nimeä eikä etsiä sitä importeista. Parempi kun unohtaa koko roskan!

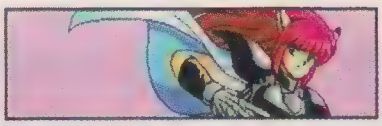
Light Crusader
Mega Drive • Sega • 24 MBit

Landstalkeria seurasi pitkä hiljaisuus. Nyt, aivan liian monen vuoden jälkeen, tulee peli jonka pitäisi olla em. klassisen pelin jatko-osa. Light Crusader ei tosin ole saman tiimin käsialaa kuin Landstalker (koska he tekevät parasta aikaa Ladystalkeria SNES:lle), mutta pelit muistuttavat kuitenkin paljon toisiaan. Light Crusader on tosin paremman näköinen. Englannissa peli julkaistaan syyskuussa, joten tänne susirajalle se saapunee joulun tienoilla.



AMERIKANHERKKUJA

Amerikkalainen SquareSoft kääntää täyttä häkää Chrono Triggeriä englanniksi. Sen pitäisi ilmestyä kesän loppupuolella heti Secret of Evermoren jälkeen, jota puolestaan pitäisi piakkoin löytyä suoratuojilta. Muuten USA:n roolipelirintamalla on aika hiljaista, ainakin jos on SNES:in omistaja. Mega Drivelle on sitävastoin tulossa kaksi huippupeliä, joita olemme tutkineet vähän tarkemmin.



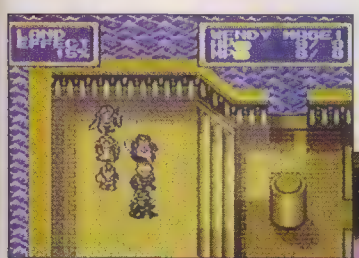
Phantasy Star IV
Mega Drive • Sega

• 24 MBit

Mega Drivelle ei ole kovinkaan suurta roolipelien valikoimaa, mutta ne, jotka julkaistaan Japanissa, käännetään melkein poikkeuksetta englanniksi. Segan roolipeleistä Phantasy Star -sarja on ylivoimaisesti suosituin. Nyt siitä on julkaistu osa IV Jenkeissä ja se saapunee piakkoin tännekin.

Jos on pelannut jotain sarjan aikaisemmista peleistä, ei neljäs osa vaadi minkäänlaista totuttelua. Tarina on hyvä, ohjaus toimiva ja pelissä pukkaa esiin vanhoja tuttuja. Ainoa miinuspuoli on se, että musiikki ei ole yhtä laadukasta kuin SNES-roolipeleissä. Muuten kaikki on hyvin suunniteltua ja hyvän näköistä. Odotan mielenkiinnolla milloin Suomesta saa Phantasy Star IV:n, yhden vuoden parhaista roolipeleistä.

Shining Force CD
Mega CD • Sega • CD



Shining in the Darkness, Shining Force ja Shining Force II olivat jättimenestyksiä Mega Drivella. Nyt on sarjan ensimmäisen CD-pelin vuoro. Shining Force CD rakentuu kahden japanilaisen Game Gear -pelin pohjalle. Pelejä on kaunistettu, kaulittu ja käännetty, ja ne on yhdistetty CD:lle yhdeksi jättimäiseksi seikkailuksi. Mega CD:n tallennus-kapasiteetilla pelistä olisi kuitenkin pitänyt voida tehdä vieläkin paremman näköinen.

Nyt ainoa CD:n tilaa hyödyntävä asia on musiikki, josta ei sitten olekaan pahaa sanaa sanottavana. PlayMix tuo Shining Force CD:n myyntiin kesän aikana, ja toivottavasti saamme sen arvosteltavaksi jo seuraavaan numeroon.

KYSYMYS & VASTAUS

Tere Topi,

1. Mitkä ovat mielestäsi viisi parasta Zelda-tyyppistä toiminta-RPG -peliä?
2. Kerro jotain lyhyesti Chrono Triggeristä!
3. Ovatko Secret of Mana, Arcana ja Lagoon hyviä roolipelejä?
4. Onko Legend of the Mystical Ninja roolipeli, ja onko se hyvä?
5. Onko joku roolipeli mielestäsi parempi kuin Zelda III?

Aleksi

Moro Aleksi,

1. Ainoat tosi hyvät SNES:lle ovat Zelda III ja Secret of Mana, mutta lisää on tulossa.

2. Chrono Trigger on erittäin lupaava uusi roolipeli Squarelta.

3. Secret of Mana on ykköspeli. Arcana ja Lagoon eivät minua sytytä.

4. Ei sitä oikein roolipeliksikään voi kutsua, se on lähinnä sekoitus tasoloikkaa ja seikkailua. Hyvä peli se kyllä on.

5. Final Fantasyn osat II ja III ovat yhtä hyviä, vaikka eivät aivan Zeldan kaltaisia. Jos Zeldan kaltaista roolipeliä kaipaat, niin tämän hetken ykkösnimi on Secret of Mana.

Topi

Heippa Topi,

1. Onko Chrono Trigger parempi kuin Final Fantasy III?
2. Taistellaanko Final Fantasy III:ssa tekstikomennoilla?
3. Kerro jotain Secret of Evermoresta.
4. Koska Lufia II tulee importteihin?
5. Onko Tale Phantasia hyvä?

Risto Teiskosta

Heippa Teiskoonkin,

1. Nojaa, näkemäni perusteella ne vaikuttavat yhtä hyviltä. Vaikea sanoa varmaksi ennenkuin pääsen perehtymään Chronoon kunnolla.

2. Kyllä vaan.

3. Olen jo aiemmin kertonut kaiken mitä siitä tiedän. Kunhan pääsen testaamaan valmista versiota kesällä, niin saatte kuulla lisää.

4. Taito ei ole vielä päättänyt kääntävätkö he peliä lainkaan englanniksi, joten ainakin puoli vuotta täytyy vielä odotella.

5. Vaikuttaisi olevan samaa luokkaa Lufian kanssa. Eli ok, muttei mitään vallakumouksellista.

Topi

Hei Topi,

1. Milloin Breath of Fire tulee suoratuontiin?
2. Onko kakkonen ykköstä parempi?
3. Mitä tiedät Secret of Mana 2:sta? Onko se parempi kuin alkuperäinen?

Anna

Hei Anna,

1. Aikaisintaan vuoden 1996 alussa. Jos sitä yleensäkään julkaistaan USA:ssa.

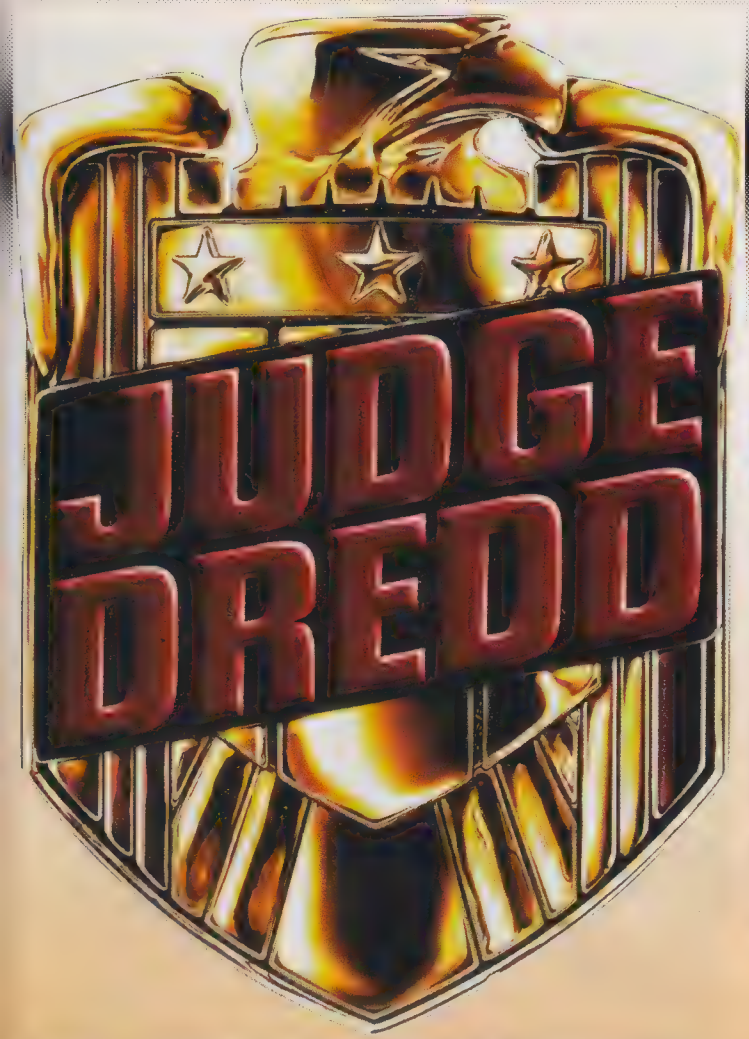
2. Kyllä!

3. En ole nähnyt pelistä kuvan kuvaa, mutta lehdistötiedotteessa sen väitettiin olevan kooltaan 32 megaa. Siihen mahtuisi jo paljon parannuksia ykköseen nähden.

Topi

Kirjoita Topille roolipeleistä:
Super Power / RPG, Kustannus Oy Semic,
PL 317, 33101 TAMPERE.

MINÄ OL



Drokk! Judge Joe Dredd on tullut kaupunkiin. Eikä hän ole hyvällä tuulella! Tervetuloa Mega City Ykköseen, kaupunkiin jossa on 800.000.000 asukasta — jokainen potentiaalinen rikollinen.

Näillä sanoilla alkoi uusi englantilainen sarjakuva Judge Dredd vuoden 1977 alussa. Pian Dredd oli Non Stop -tyylisen lehden suosituin hahmo. Hän on tulevaisuuden kovin kyttä ja brittien suurin (ainoa) sarjakuvasankari. Nyt hän on luomassa uraa elokuvassa ja pelissä. Judge Dreddillä on valtuudet tuomita ja toimeenpanna rangaistus heti rikospaikalla. Piakkoin hän saapastelee valkokankaalle 70 miljoonan dollarin elokuvassa esittäjänään Sylvester Stallone, ja TV-ruudulle SNES- ja Mega Drive -peleissä.

Menestys sarjakuvana

"Drokk" ja "Grud" ovat kaksi Dreddin suosikkilausahdusta. On jäänyt hieman epäselväksi mitä ne tarkoittavat (ei varmaankaan mitään kilttiä), mutta tulemme varmasti kuulemaan niitä vielä runsaasti (koska Tuomari ei ole mikään kiltti tyyppi). Kaikki alkoi englantilaisessa 2000AD -lehdessä julkaistusta sarjakuvasta. Käsikirjoittajat Pat Mills ja John Wagner halusivat luoda erilaisen sankarin, joka olisi niin kaukana Marvelin ja DC:n partiopoikamaisista pyjamapelleistä kuin mahdollista. Heillä oli visio tulevaisuuden poliisista, joka olisi tuomari, valamiehistö ja pyöveli samassa henkilössä. Miehestä, jonka monivuotinen koulutus olisi tehnyt rikollisuutta vastaan taistelevaksi koneeksi. Dredd kollegoineen, niinkutsutut Tuomarit, pitävät yllä lakia Mega City Ykkösessä 2100 -luvun alkupuolella. Tehtävä ei ole helppo: kaupungissa asuu 800.000.000 ihmistä joista jokainen on potentiaalinen rikollinen. Mega Cityn muurien ulkopuolella levittäytyy Kirottu Maa, ydinsodan radioaktiiviseksi korventama autiomaa täynnä vihamielisiä mutantteja. Töitä Tuomareilla siis riittää. Onnekseen heillä onkin erityisvaltuudet — he sekä tuomitsevat että panevat rangaistuksen toimeen heti rikospaikalla jos se on tarpeen. Vuosien varrella ovat kaikki tunnetuimmat englantilaiset sarjakuvapiirtäjät työskennelleet sarjan parissa. Perusaiheet suunnitellut piirtäjä oli nimeltään Carlos Ezquerra. Hänestä tuli pian vihattu seuraajiensa parissa, koska hän keksi koko sarjakuvamaailman vaikeimmin piirrettävän univormun. Ezquerran jälkeen koko joukko taitavia piirtäjiä aloitti uransa Judge Dreddillä. Tunnetuimpia heistä ovat Brian Bolland, Cam Kennedy, Ian Gibbon, Dave Gibbons, Mike MacMahon ja Simon Bisley.

Englannissa Judge Dredd on nykyään kulttihahmo, ja hänellä on kolme omaa sarjakuvalehteä. Sen lisäksi Tuomarista on julkaistu pinoittain albumeja ja erilaisia spesiaaleja. Dredd on seikkaillut Suomessakin omassa lehdessään, ja suomenkielisiin albumeihin ovat varmaankin tutustuneet kaikki sarjakuvista kiinnostuneet.

70 miljoonalla dollarilla on varaa hankkia pari statistia ja muutama lavaste. Niin kuin kuvasta näkyy.

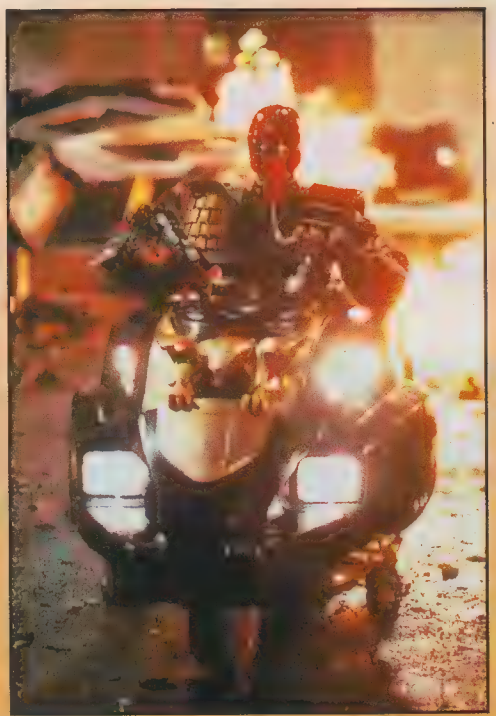
"Oikea" Dredd ei koskaan ota kypärää pois päästään, mutta Syltyn täytyy tietysti päästä näyttämään lärvinsä leffassa....

:N LAKI!

Teksti: jonas svensson

Paha Dredd -klooni

Kun pääosaan on hankittu Sylvester Stallonen kaltainen tähti, niin voi epäillä että rahaa on filmiin upotettu sen verran ettei lopputuloksena ole B-filmi. Columbia TriStar joka filmin tuottaa, on tehnyt kaikkensa pitääkseen käsikirjoituksen salassa ensiiltaan asti. Joitakin tiedonmuruja olemme kuitenkin onnistuneet onkimaan. Kaikkien sarjakuva-Dreddin fanien iloksi voimme kertoa että elokuvaan on otettu paljon alkuperäisestä Dreddistä. Filmissä Dredd taistelee vihaista kaksoisklooniaan Ricoa ja Päätuomari Griffiniä (Jürgen Prochnow) vastaan näiden yrittäessä kaapata vallan Mega Cityssä. (Se, että sekä Rico että Griffin kuolivat sarjakuvassa jo vuosia sitten ei haittaa yhtään — elokuvien maailmassa on tapahtunut paljon ihmeellisempiäkin asioita.) Paljon muitakin sarjakuvasta tuttuja henkilöitä on mukana. Esimerkiksi täysin kajahtanut raivohullu Mean Machine Angel, jonka kalloon on upotettu ilkeysviisari. Dreddin kannalta hankalaa on Meanin viisarin taipumus juuttua asentoon neljä — Täysi teho! Mukana ovat tottakai muutkin Angelin veljekset ja isoisä Pa Angel.



Dreddin pyörä on nimeltään Lawmaster. Siinä on sisäänrakennettu tietokone, runsaasti aseistusta ja kaikkea muuta tarpeellista lisävarustetta.

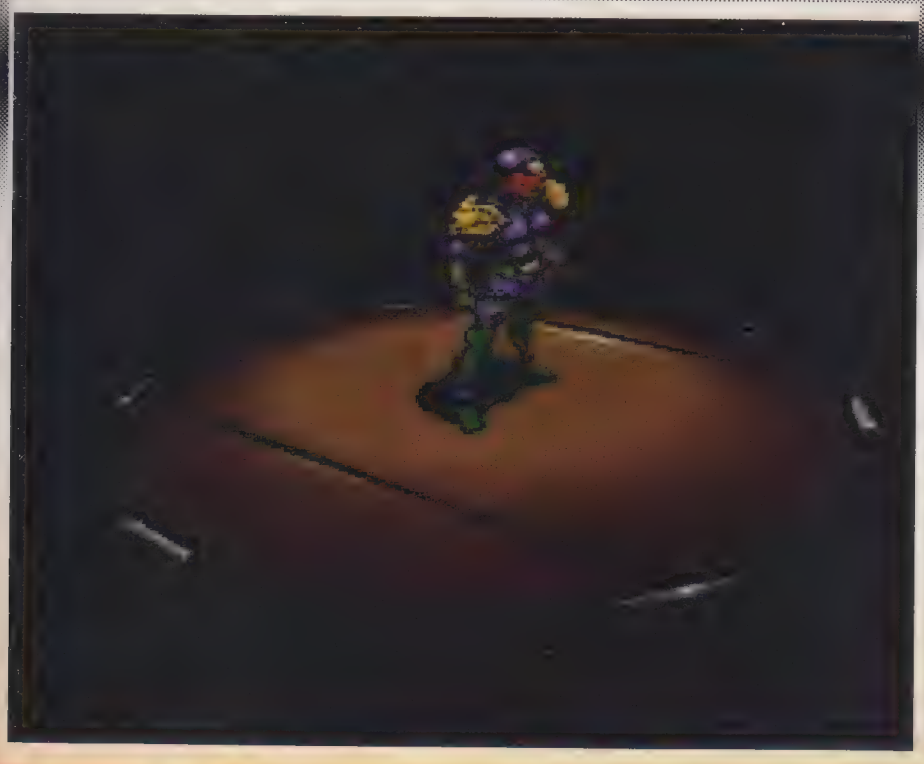
Max Tuomarina

Täydellä teholla voi sanoa myös filmiyhtiön satsanneen. Tämä filkka on nimittäin maksanut hulppeat 70 miljoonaa dollaria. Paitsi Syltyn palkkioon, on suuri osa tuosta summasta uponnut lavasteisiin ja erikoistehosteisiin. Mega City on niin suuri että Empire State Building näyttää vertailussa ulkovessalta, Dreddin pistooli — Lawgiver — voi ampua kuudenlaisia ammuksia, ja koko kaupunki vilisee mitä mielikuvituksellisimpia robotteja ja ajoneuvoja. Alien ja Batman -elokuvissa kokemusta hankkineita kuvaajia ja teknikoita on ollut mukana tuotannossa. Sylvesterin lisäksi mukana on muitakin kuuluisuuksia. Armand Assante joka näyttelee kansikuvapoika Ricoa, ei ehkä ole nimekkäimpiä näyttelijöitä, mutta hänellä on ollut tärkeitä rooleja mm. Mambo Kingsissä ja Hoffassa. Rob Schneider, jonka kaikki Saturday Night Live -fanit muistavat, esittää hämärää tyyppiä nimeltä Fergie. Lisämausteena on Max von Sydow vanhana Judge Fargona. von Sydow, joka on näytellyt Bergmanin ja Woody Allenin draamoissa, ei ole urallaan kaihtanut kevyempiäkään rooleja. Hän on ollut keisari Ming Flash Gordonissa, manaaja saman nimisessä filmissä ja lukemattomia kertoja ilkeä natsiupseeri vanhoissa sotaelokuvissa. Fargon rooli sopii samaan sarjaan.

Ohjaajaksi on onneksi valittu englantilainen Danny Cannon, vaikka kyseessä onkin amerikkalainen elokuva. Hän on nuori ja melko tuntematon, mutta hän on kasvanut Judge Dredd sarjakuvien parissa, joten voi toivoa että hän onnistuu tuomaan elokuvaan oikean tunnelman. Reportterinne onnistui Las Vegasin pelimessuilla koeistumaan Dreddin pyörän, Lawmasterin. Pyörä tuntui kaikin tavoin oikealta — joten toivotaan että niin tekee loputkin filmistä.

Judge Dredd saapuu Suomeen syksyllä.

Muista shoot 'em upeista eroaa siinä, että täällä voi pidättää roistoja...jos haluaa...



Ennakko

Acclaim on viime aikoina loistanut filmipeiien valmistajana. Stargate oli epätavallisen onnistunut joten uskallamme toivoa paljon myös Judge Dreddiltä. Ennakkosilmäys ainakin lupaa hyvää.

Shoot 'em up – kui

Tottakai Judge Dredd -pelissä ammutaan, kuinkas muuten. Acclaim on tehnyt pelistä perinteisen shoot 'em up tasoloikan johon on lisätty taktiikkaa ja ongelmia. Peli seuraa uskollisesti elokuvan tarinaa, ja kaikkiaan seitsemän kenttää neljästätoista on otettu elokuvasta — elokuvan lavasteista digitoiduin taustakuvineen ja muine herkkuineen. Sarjakuvan fanien riemuksi viisi kenttää rakentuu sarjakuvan teemoille. Niissä tapaa joitakin pahimpia kovanaamoja joita vastaan Dredd on koskaan taistellut: The Dark Judges rinnakkaismaailma Deathworldistä. Vanha tuttu on myös taivassurffari Marlon Shakespeare alias Copper "the Midnight Surfer". Copper ohitti lukijoiden suosiossa jopa itse Dreddin, ja pakotti näin sarjakuvan kirjoittajat muuttamaan tarinaansa. Pelissä on myös hieno (ilmeisesti nykyään pakollinen) lento-osuus Mode 7:llä (SNES -versiossa siis) ja tietenkin ilkeä loppupomo.

Pidätä kriminaalit

Ilmiselvän kenttien roistoista puhdistamisen lisäksi peli vaatii myös hieman aivonystyröiden vaivaamista, jotta pystyisi selvittämään erilaiset tehtävät joita kentät sisältävät. Roistot voi myös pidättää eikä reijittää Lawgiverillä. Saattaa tuntua pehmoilulta, mutta pahiksia pidättämällä saa lisää pisteitä ja joskus jopa bonusesineitä. Vaatii sitäpaitsi huomattavasti enemmän pelitaitoa riisua aseista luonnevikainen kriminaali kuin pamauttaa hänet atomeiksi smart -pommilla!

... syyllinen....

Syyllinen....

... ja syyllinen ilman epäilystä!

ilmäilyssä

kas muutenkaan!

Judge Dredd julkaistaan SNES:lle, Game Boylle, Mega Drivelle ja Game Gearille. SNES -versio saapuu Suomeen elokuussa, muiden aikatauluista ei vielä ole tietoa.

Yhtäläisyydet Alien 3:n kanssa ovat ilmeiset — mutta sekin oli hyvä peli.

Oikeaa tunnelmaa luovien taustakuvien eteen on nähty paljon vaivaa.

Aika piru pyörimään!

Tasmanian

Tasmaniantuholaisena tunnettu pyörretuuli on taas täällä. Tällä kertaa hän viuhtoo Game Boyhin rakennetun hullun saarimaailman läpi.

Vanhojen Looney Tunes -sankareiden peleihin pestaaminen näyttää olevan pelintekijöiden suosiossa nykyään. Yhden pelin tekeminen harvoin riittää, sillä kun ensimmäinen myy hyvin niin tottakai sille tehdään jatko-osa. Jos sekin myy hyvin, löytää piirretty sankari itsensä pian kaikilta mahdollisilta formaateilta kaikilla mahdollisilla koneilla. Pahimmillaan tämä hysteria vie siihen, että pelin valmistaja pian keskittyy vain tähän hittipeliinsä – mikä väistämättä johtaa laadun heikkenemiseen.

Hullu saarimaailma

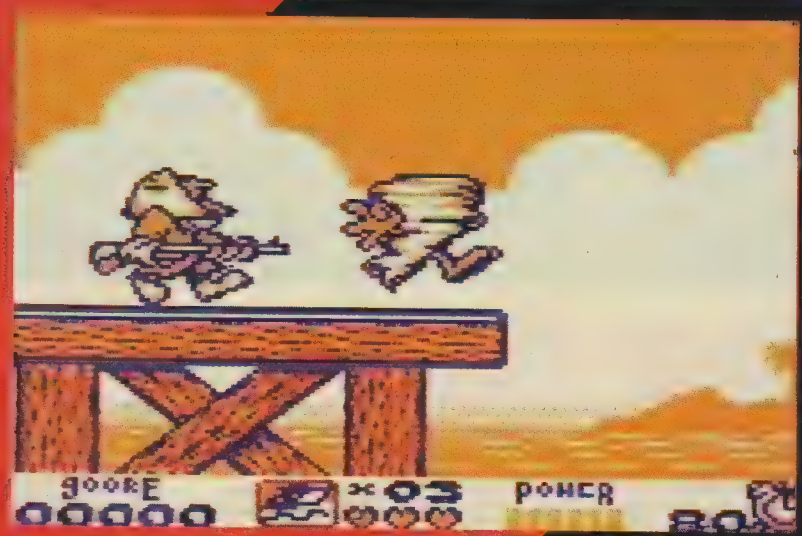
Tasmaniantuholaisen tehtävänä Game Boy -seikkailussa on pelastaa joukko saaria pahoilta pomoilta. Jokainen saari on oma kenttänsä ja kaikki kentät selvittämällä on myös ratkaissut pelin (tavallista tasoloikka-kamaa siis).

Kentistä löytyy mm. suoperäinen saari jossa vihollisia ovat linnut ja fisut (vaikka saaren nimi on Christmas Island niin Joulupukkia ei kannata odotella), sekä mielikuvitussaari missä hypitään pilvien seassa ja varotaan ilkeämielisiä kalkkunoita! Muista saarista voisi nimetä vaikkapa huvipuistosaaren ja pimeäsaaren. Kenttien väliltä löytyy aika vaarattomia pomoja ja mielenkiintoisia bonuskenttiä.

Syvyysveritystä

Bonuskentät ovat samanlaisia kuin SNES-versiossakin. Niissä Taz juoksee selkä ruutuun päin syvyyssuuntaisesti vierittävällä näytöllä. Ratana Tazilla on moottoritie jolla ei pidä törmäillä esteisiin, mutta jolta pitäisi poimia mahdollisimman paljon bonuspisteitä.

Bonuskentät ovat ehdottomasti pelin parasta antia, ja täytyykin ihmetellä miksi pelitalot eivät kehitä tätä ideaa eteenpäin sen sijaan että tekevät tavanomaisia tasoloikkapelejä.Toinen ihmetyksen aihe on Tazin rooli: kun tehdään peli jonka



Jopa nälkäisen tasmaniantuholaisen kannattaa varoa ilkeää metsästäjää.

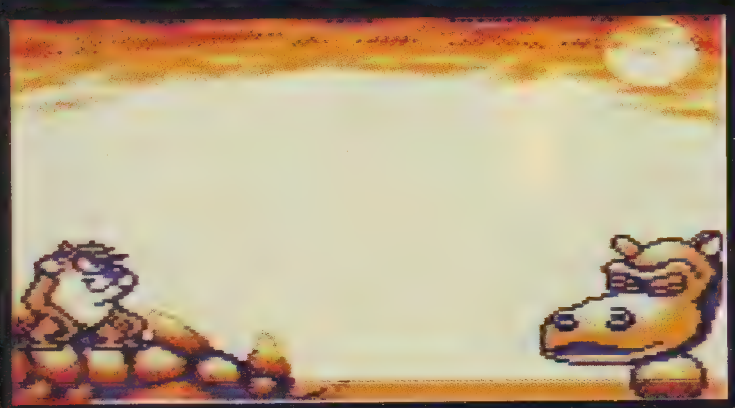
pääosassa on niinkin vahva persoonallisuus kuin Taz, miksi hahmon luonnetta ei ole kuitenkaan otettu huomioon? Tazhan on tunnettu siitä, että hän syö paljon, usein ja mielellään. Game Boy -versiossa hän ei natusta edes perunaa, Väiskistä puhumattakaan. Tottakai hänellä nälkä on, pelin tekijät eivät vain ole jättäneet puruetäisyydelle mitään järsittävää. Se on suunnilleen sama kuin jos tekisi Mario-pelin ilman sieniä tai Street Fighterin ilman tappelua.

The Tasmanian Devil olisi pitänyt tehdä huomattavasti paremmin; päähenkilö ansaitsisi vakuuttavamman pelin.

Game Boy -peli, joka on juuri niin hyvä kuin kuvasta näkyy.

Devil

Hyppää variksen niskaan, muuten se alkaa metelöidä..



Hyppää hipon päälle, muutoin sekin alkaa häiriköidä!

'Pyörryttävän huono'

Ok, ok! Minä tunnustan! Olen aina ollut täysin riippuvainen Looney Tunes -piirretyistä. (Wiilillä onkin Repe Sorsan persoonallisuus! -toim.) Se ei kuitenkaan anna kenellekään oikeutta ahtaa tasmaniantuholaista Game Boy -kasettiin ja toivoa etten hennoisi antaa pelille huonoa arvosanaa.

Asiaan! Taz näyttää sivusta katsoen (kun hän seisoo paikallaan) siltä kuin pitäisikin, mutta kun hän lähtee liikkeelle, niin pahat aavistukset heräävät. Jotakin puuttuu – Tazin hölkötys ehkä? Kun pääosatuholainen sitten kääntyy pelaajaa kohti ja ulvoo, tajuaa heti että jotain on pahasti vinossa. Kaiken huippu on kuitenkin se, kun sankari pyyhältää tiehensä kuin myrskytuuli ja muuttuu yhtäkkiä epämääräiseksi möykyksi josta saattaa erottaa jotain silmiin ja käsiin viittaavaa. Karseaa! Vaikka pääosan esittäjä ei ole oikein oma itsensä (ei ainakaan minun mielestäni), on peli muutoin puolikelvollinen. Puolivaikea. Puolikiva. Puolisiisti. Puolitasmanialainen. Puolihyvä. Puolityls!

TASMANIAN TOHTORI WIILI

59%

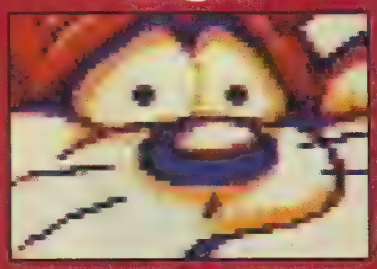
'Sunsoft löysäilee'

Minun täytyy olla rehellinen ja tunnustaa, etten ole koskaan ihmeemmin pitänyt Sunsoftin peleistä jotka perustuvat piirrettyihin. Niissä Konami on paljon parempi, sekä grafiikkassa että ohjattavuudessa. Tämä peli on kuin autopeli, jossa nelipyöräisen tilalle on laitettu tasmaniantuholainen. Olen autopelifani, mutta tuskin palaan uudestaan tämän kaahailun pariin. Valitettavasti Sunsoftin täytyy tulevaisuudessa paiskia uutterammin töitä, jotta heidän aikaansaannoksilleen voisi antaa korkeampia pisteitä. Kuten John sanoo: peli on vain puolihyvä, ja se ei ole tarpeeksi!

PATRICK

69%

GAME BOY



TASOLOIKKA

	SUNSOFT
Julkaisija	BERGSALA
Jakelu	NYT!
Pelaajia	1
Pelimuisti	SALASANA
Koko	—
Muuta	—

Grafiika 65

Enimmäkseen oikein hyvää – poikkeuksena päähenkilön muotoilu.

Ääni 53

Game Boy ei tunnetusti ole mikään gettoblasteri, mutta se ei ole mikään selitys pliipbloob .- soundeille.

Tuntuma 79

Ohjaus on pelin parhaiten toimiva yksityiskohta.

Haaste 58

Ei ole kummoinenkaan haaste pelata tämä peli läpi.

YHTEENSÄ 65

Kuin SNES-versio, ainoastaan huonompi.

Speedy

Juustosyöppöjen oma pikajuoksija on jälleen täällä!

Jälleen yksi Looney Tunes -sankari on löytänyt tiensä SNES:lle. Tällä kertaa kasetille on päässyt juuston-syöjien kuningas: Speedy Gonzales.

'Jyrsijöiden paluu'

Olen aina ollut omituisen viehättynyt erilaisista hiirisankareista. Mieleen tulee sellaisia nimiä kuin Moottoripyörähiiret Marsista, Jerry, Scratchy, Mikki Hiiri – tietenkin, Pellefantin kaveri Pip, Teräshiiri ja tottakai pieni meksikolainen energiakimppu Speedy Gonzales.Speedy saa minussa aikaan nostalgisia kohtauksia... useammallakin kuin yhdellä tavalla. Ensimmäiseksi mieleeni muistuvat vanhat filmit, joissa Speedy ottaa yhteen Sylvesterin kanssa, toiseksi muistan Speedyn esiintyneen jonkun amerikkalaisen vanhan kävyn hittibiisissä. Olisiko se ollut Pat Boone tai joku vastaava. (Speedy Gonzales – why don't you come home?... tral la la) Siksi onkin mukava nähdä, että näin hyvää hahmoa ei ole pilattu huonolla pelillä. Päinvastoin: Speedy on prikulleen yhtä hyvässä vedossa SNES:llä kuin vanhoilla Warnerin kulttifilmeilläkin. Hupia koko perheelle.

Tohtori WIILI

84%

Mitäs täällä roikut Speedy Gonzales?

Mitä odotat? Vapauta rottaparka!

Speedyn reissusta tulee pitkä ja raskas.

eskus sitä ihmettelee, loppuvatko julmuudet milloinkaan TV-pelien maailmassa.

Hurry! You must free 8 Mice in this round!

La vida de loca!

Jo pelin alkukuvat on tehty parhaaseen Warner Bros -piirrettyjen tyyliin. Nostalgiset väristykset juoksevat pitkin selkärankaa.
Pienessä meksikolaisessa kylässä on paniikki valloillaan. Pienet viattomat hiirulaiset ovat joutuneet siestan aikana luihun bandiittijoukkion yllättämiksi. Kyseessä ei ollut mikä tahansa ryövärisakki, vaan pelätty "Los Gatos Bandidos" – Kissabandiitit.

ARRIBA! ARRIBA! SWOOSH!

Mikä se oli? Oliko se lintu? Oliko se pikajuna? Oliko se itse Teräsmies? Ei, se oli pelin sankari joka harppoi juuri ruutuun. Speedy Gonzales on saapunut, peli voi alkaa...

Hyviä juustoja ja pahoja ansoja

Jo ensimmäisestä kentästä näkee millaisesta pelistä on kyse. Kyse on melko yksinkertaisesta tasoloikkapelistä: mukavia kenttiä, sopiva vaikeustaso, hieno grafiikka ja yksinkertainen ohjaus (vain kolme nappia - hyppy, potku ja 'käytä'). Koko perheen peli siis.

Tehtävänä on koko pelin ajan etsiä juustoja ja pelastaa toisia hiiriä. Joka sadannen emmentaalin tai stiltonin jälkeen saa lisäelämän. Lisäelämät tulevatkin tarpeeseen, sillä käytettävissä on vain kolme continueta ennen viimeistä esirippua.

Juustoja onneksi löytyy vähän sieltä sun täältä, ja hyvälle juustonmetsästäjälle rapsahtaakin lisäelämä jokaisesta kentästä. Kanssajyrsijöiden vapauttaminen onkin sitten vaikeampaa, koska ansat on piilotettu vaikeisiin paikkoihin.

Juustojen ja hiiricompañerojen lisäksi pelistä löytyy muitakin mukavia asioita, kuten esimerkiksi kelloja, joista saa lisäaikaa, Speedy-ikoneita joista saa lisäelämän ja lenkkikenkiä, joiden avulla señor Gonzales kulkee entistäkin liukkaammin. Peliin on ujutettu vielä muitakin tavaroita. Niitä aktivoidaan 'käytä' -napilla. Aluksi voi olla hiukan vaikeaa keksiä mitä ne ovat tai mihin niitä käytetään, mutta homma alkaa sujua aika pian.

Minne ovat kaikki Pomot menneet?

Pohjoisen Meksikon vuorenrinteiltä alkavissa kentissä on paljon vaihtelua. Erityisesti huomio kiinnittyy Suureen Metsään (missä kannattaa leikkiä Tartzania), Siesta-kaupunkiin (ilkeiden kattien rakentama kaupunki), Aavelinnaan (kas, Casper!) ja Lumiseen Vuoreen (en tiennytkään että Meksikossa on näin paljon lunta).

Häiritsemään jää vain yksi asia : missä ovat kaikki pomot? Tarkoitan että Meksikon kaikki hiiret kidnapanneiden luihujen kissojen lisäksi odottaisi vähän enemmän pomoja. Ensimmäinen pomo tulee vastaan "heti" viidennen kentän jälkeen (ilkeä Metsäkissa), mutta sitten ottaa aikansa ennenkuin näkee seuraavan.

Sopivasti nopea

Speedy Gonzales ei vaikuttanut erityisen nopealta kun aloitin pelin ensimmäistä kertaa. Hän kuitenkin selvästi erottuu sellaisista sankareista kuten Bubsy the Bobcat, Zero the Kamikaze Squirrel, Sonic the Hedgehog ja Roadrunner.

Aluksi olin hieman pettynyt Speedyn vauhtiin, mutta vähän enemmän peliä pelattuani ymmärsin, että häntä kannatti hidastaa. Nyt hän on juuri sopivan nopea jotta peliä voivat pelata muutkin kuin vanhat tasoloikkakonkarit.

Speedy Gonzales on peli kaikille ikään, sukupuoleen, älykkyys-osamäärään tai pelikokemukseen katsomatta. Vanhojen piirrettyjen taika on kerrankin onnistuttu vangitsemaan SNES -kasetille.
¡Es una pelicula muy peligrosa!
¡Ay, que peña!

'Quanta camisa'

¡El perro está debajo de la mesa! - koira makaa pöydän alla. Ja siinä se tekee viisaasti, sillä tämä peli vilisee ilkeämielisiä kissoja ja äkäisiä hiiriä. Epäilys kalvaa mieltä kun saa käteensä tämän Sunsoftin tekemän, Warner Bros -piirrettyyn pohjautuvan, tasoloikkapelin. Yleensähän lopputulos ei ole kovin kehuttava. Myöntää kyllä täytyy, että Sunsoft on tällä kertaa onnistunut. SG on hyvin tehty, näyttää ja kuulostaa hyvältä ja on ennen kaikkea hauska. Speedy Gonzales olisikin huippuluokan tasoloikka, jos kilpailu ei olisi niin kovaa.
Jos ei omista vielä hyllymetreittäin tasoloikkia, niin silloin Speedy on hyvä ostos – mutta voi olla hyvä odotella puolivuotta sen hinnan alenemista, se nimittäin ei ole halvimpia pelejä.
JOONAS

78%

Speedy Gonzales -peli, pullo pulqueta ja levyllinen TexMex -klassikkoja. ¡Muy Bien!

Arriba! Arriba!

SNES

TASOLOIKKA

Julkaisija	SUNSOFT
Jakelu	BERGSALA
Myynnissä	HEINÄKUU
Pelaajia	1
Pelimuisti	—
Koko	16 MBIT
Muuta	—

Grafiikka 89

Pieni meksikolainen hiiri on onnistuttu siirtämään kasetille oikeassa Looney Tunes -ympäristössään.

Äänet 72

Piirretyn filmin äänet, plussana kentän mukaan vaihtelevat melodiat. Ainoa, mikä puuttuu: "ARRIBA! ARRIBA!"

Tuntuma 89

Jyrsijän ohjaamisessa ei ole minkäänlaisia vaikeuksia. Nimestään huolimatta Speedy ei kulje liian lujaa.

Haaste 80

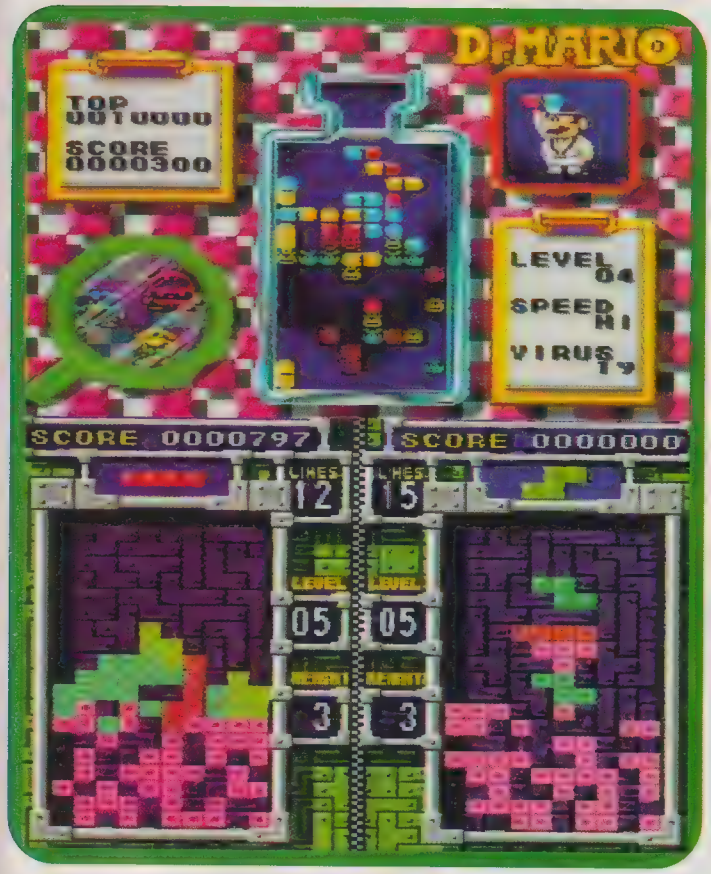
Oikea koko perheen peli. Jopa nakkisorminen isä viihtyy lapsuudensankarinsa Speedyn parissa.

YHTEENSÄ 82

Sunsoftin paras Looney Tunes peli.

Dr. MARIO & TETRIS

Loviisa on pelannut Tetristä Game Boylla enemmän kuin kukaan muu. Joten, kun Nintendo pakkasi Tetriksen ja Dr. Marion samalle kasetille, ei testaajaa tarvinnut kaukaa hakea.



Tetris on ykkönen. Jopa kaksinpelinä.

Vanhojen tuttujen kuten Pac Manin ja Donkey Kongin jälkeen on Tetris ehdottomasi TV-peleistä yksinkertaisin. Tehtävänä pelissä on ohjata putoavia palikoita ja muodostaa niistä aukottomia rivejä, jotka sitten katoavat. Ainoa muutos pelissä on palikoiden kiihtyvä tippumisnopeus, mitään muuta ei tapahdu. Paloja vain sovitellaan toisiinsa, ja palkinnoksi saadaan nähdä raketti tai tanssiva orkesteri. Ei kuvauksesta uskoisi että peli on yksi menestyneimpiä.

Dr. Mario perustuu samaan ideaan. Erona on se, että siinä touhutaan pillereiden kanssa, ja niitä järjestellään värien eikä muodon mukaan. Mukaan on ympätty myös söpöjä pieniä bakteereita jotta pelaajalla olisi enemmän katsottavaa (ja jotta houkuteltaisiin tyttöjä pelaamaan.)

Molemmat näistä yksinkertaisen nerokkaista peleistä on jo julkaistu NES:lle ja Game Boylle. Nyt ne on yhdistetty SNES -peliksi jotta muutkin pääsisivät kokeilemaan palikkapelien tehoa. Siitä sitten vaan...

'Hyvä ja halpa'

Tetris on sikahyvä. Kerrassaan huippupeli. Siinä vain järjestellään palikoita, eikä tarvitse edes suuremmin keskittyä. Yhtä aikaa voi vaikka puhua puhelimessa, kuunnella musiikkia tai nuhjata poikaystävän kanssa. Vaikka Tetris onkin niin yksinkertainen, niin siihen voi syntyä pahanlainen riippuvuus. Sitä on pakko pelata ja pelata vain saadaakseen pari pistettä enemmän kuin edellisellä kerralla.
Tetriksen lisäksi saa myös Dr. Marion, joka ei enää Tetriksen jälkeen tee suurempaa vaikutusta. Halpaa mutta hyvää, kaksi yhdessä paketissa niille, joilla ei ole Game Boyta.

LOVIISA

90%

'Vaikuttavaa'

On olemassa hyviä ja huonoja pelejä. Sitten on olemassa pelejä, jotka tekevät vaikutuksen. Shigeru Miyamoton pelit ovat sellaisia. Ja sellainen on myös Tetris. Vaikka en olekaan kuullut, että Aleksei Pazhinov olisi tehnyt Tetriksen lisäksi muita pelejä, ihmettelen joskus miten hän sattui onnistumaan niin nappiin. Leikkikö hän palikoiden kanssa vähän liian pitkään vai tuliko idea hänelle yhtäkkiä tsaikkatauolla? Kuinka vain, häntä meidän on kiittäminen koko palikkapelien suuresta suvusta. Samaan sukuun kuuluu myös Dr. Mario. Se ei ole yhtä mukaansatempaava kuin Tetris, mutta ei pidä katsoa lahjahevosen tekohampaita. Jos omistat Game Boyn, niin se on parempi kone Tetriksen pelaamiseen kuin SNES.

TOPI

89%

SNES

PALIKKAPELI

Julkaisija	NINTENDO
Jakelu	BERSALA
Myynnissä	ELOKUU
Pelaajia	1-2
Pelimuisti	—
Koko	8 MBIT
Muuta	—

Grafiikka 60
Simppeliä. Kuin Game Boy mutta väreissä.

Äänet 73
Perinteinen venäläinen Tetris -soundtrack.

Tuntuma 90
Miten tässä voisi epäonnistua?

Haaste 93
Jos väsyy Tetrikseen, niin aina voi jatkaa Dr. Mariolla.

YHTEENSÄ 90
Kaksi parasta palikkapeliä samoissa kuorissa.

Dino Dini's Soccer

Jassoo, futispelikausi on avattu!

Jollemme ole täysin väärin ymmärtäneet, niin Dino Dini's Soccerilla on jotain tekemistä englantilaisen pikaruuan kanssa. Se ei tunnu mahdottomalta, kun tuntee Virginin innon hankkia lisenssejä mistä tahansa.

DD Soccer on joka tapauksessa jatko-osa Super Kick Off ja Kick Off 3 -peleille (mitä tapahtui Kick Off 2:lle), jotka kaikki jalkapallopelejä SNES:llä pelanneet varmasti muistavat. Tarina ei ole kovin ihmeellinen. Kaksi joukkuetta, kummassakin 11 pelaajaa plus varamiehet ja tehtävänä saada pallo vastustajan maaliin.

Vaikka DD Soccer ei olekaan 'option' -ladatuimpia urheilupelejä joita olemme nähneet, löytyy siitä kuitenkin tarpeeksi nyherrettävää pariksikymmeneksi minuutiksi ennen kuin peli pääsee alkamaan. Joukkueet koostuvat "oikeista" pelaajista, ja pelistä löytyy erilaisia soolopelejä kuten 'mies miestä vastaan' ja 'tunajaiset'.

Samoin kuin useimmissa muissakin uudemmissa futispeleissä niin myös DD Soccerissa sovelletaan FIFA:n tiukkaa sääntökirjaa. Kannattaa muistaa siis 'fair play' ja se, että pallo on pyöreä.

Maailman surkein valintataulu! Miksi ihmeessä joku haluaa valita tv-pelin kielen?

...vaikka valittavaa (ja vaitettavaa) kyllä löytyy...

'Hieno ja huono'

Olen pitkään ihmetellyt miksi jotkut pelivalmistajat julkaisevat puolivalmiita pelejä. Täysin käsittämätöntä on se, että joku tekee niin pelilajissa, jonka harrastajat ovat tunnetusti nirsoa ja asiantuntevaa väkeä. Kehnot filmilisenssit ja tunnetuilla hahmoilla tähditetyt tasoloikat vielä menevät läpi, niitä voi onnistua myymään jollekin onnettomalle joka ei lue peliarvostelujamme.
Huonot jalkapallopelit pitäisi sitävastoin haudata ennen syntymäänsä, koska alan harrastajat (te siis) osaavat erottaa roskan tarjolla olevista hyvistä peleistä. Kaikesta huolimatta Virgin yrittää. Dino Dini's Soccer saattaa näyttää hyvältä kaupassa parin minuutin koepelissä, mutta kotona pettymys on valtaisa. Grafiikka on hienoa, pelaajat isoja ja taustakuvat hienoja mutta siihen se jääkin. Pelaajia on vaikea ohjata, laukominen on vaikeaa ja pallo käyttäytyy epärealistisesti – listaa voisi jatkaa vaikka kuinka pitkälle. Yltiöpäisen tiukasti ohjelmoitu FIFA:n sääntökirjakaan ei auta lainkaan. Ennemmin kannattaa ostaa Konamin International Superstar Soccer, jos haluaa uuden jalkapallopelin. Siinä minun neuvoni.

JÖNAS **62%**

'Miksi tämä on tehty'

Mielestäni Dino Dini's Soccer on julkaistu mahdollisimman huonoon aikaan. Viime kesänä oli futiksen MM -kisat, ja täydellinen jalitsupeli, Konamin International Superstar Soccer, on jo julkaistu. Ei siis ole oikeastaan mitään syytä kiinnostua tästä pelistä. Paitsi jos jalkapallopelit ovat elämän ainoa sisältö, ja kaikki alan julkaisut on pakko hankkia. Silloin tämän on luultavasti jo löytänyt importeista. Dino Dini's Soccer ei täytä minkäänlaista tehtävää. Ostakaa ennemmin International Superstar Soccer.

TOPI **52%**

URHEILU

Julkaisija	VIRGIN
Jakelu	BERGSALA
Myynnissä	KESÄKUUSSA
Pelaajia	1-2
Pelimuisti	—
Koko	8 MBIT
Muuta	—

Grafiikka 76
Upeita zoomauksia ja hyvin piirrettyjä pelaajia.

Ääni 45
Tylsää musiikkia ja yksitoikkoisia kannustushuutoja.

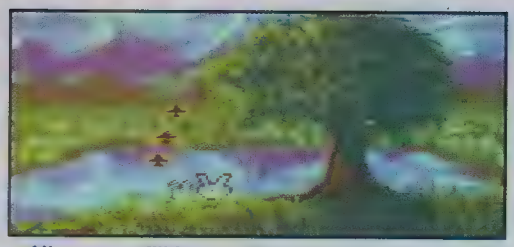
Tuntuma 59
Vaikea ohjata ja vaikea laukoa, taklata ei uskalla ja pallo käyttäytyy omituisesti.

Haaste 70
Vastustajista pahin on huono ohjaus.

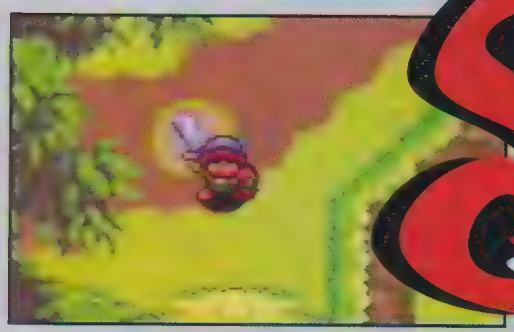
YHTEENSÄ 58
Hyvältä näyttää mutta turhautuminen iskee pian.

Juuri kun Topi on ehtinyt vakuuttua siitä että lähin Zeldan vastine Mega Drivella on Story of Thor, ilmestyy Soleil. Kysymys kuuluukin: kumpi on parempi?

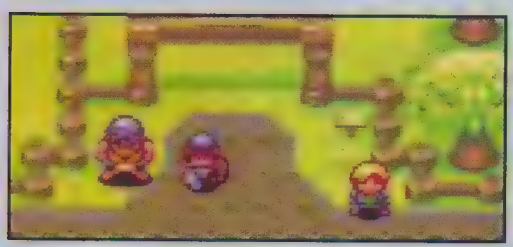
Soleil



Hienoa grafiikkaa, mutta ei odottamaamme fantastista seikkailua.



Yhtäiäisyydet Zeldan kanssa ovat silmiinpistäviä. Jopa Sankari Muistuttaa Linkiä.



Pojaat matkustaa.

Yhä Zeldamaisempaa. Arkkuja, sydän ja nuori kovis miekkansa kanssa.

Peli alkaa sankarin kotoa, missä hän saa rippilahjaksi miekan.

Tämä on luultavasti kuningas. Tai sitten ei.

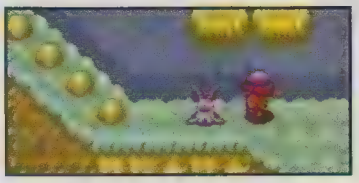
Tältä näyttää matka kylien välillä.

Aivan samoin kuten Zelda – A Link to the Past, alkaa Soleilkin sankarin kotoa. On hänen 14-vuotis syntymäpäivänsä ja lahjaksi hän saa soleiliaanisen tavan mukaan ensimmäisen miekkansa. Miekan kanssa hän aikoo lähteä hirviöitä tappamaan. Hänellä onkin paljon saavutettavana, sillä hänen isänsä oli suuri soturi, joka kerran pelasti koko kylän tuholta. Myöhempinä aikoina Soleil (sankarin kotimaa siis) on sitten täyttynyt pahimmista hirviöistä mitä kuunaan on nähty. Poitsilla riittää siis tekemistä.

Ennen seikkailemaan lähtemistä hänen on kuitenkin saatava lupa kuninkaalta ja harjoiteltava ahkerasti miekankäytöä, jotta hän selviäisi tehtävästään kunnialla.

Alkuvalmisteluiden jälkeen onkin aika ryhtyä tositoimiin pahiksia vastaan. Avukseen sankari saa aseiden ja taikuuden lisäksi kaikki maan eläimet. Soleilissa eläimet osaavat puhua, ja tietävätkin usein enemmän tapahtumista kuin ahdasmieliset ihmiset. Hyödyllisimpiä eläinystäviä ovat Johnny -koira, Kitty -kissa, Penguy -pingviini ja leijona nimeltä Leon.

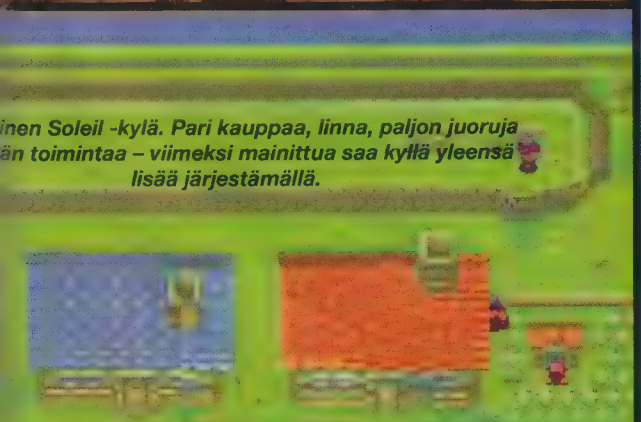
Ainoa ero Soleilin ja Zelda -pelien välillä on tapa, jolla liikutaan kylien ja luolastojen välillä. Sega on jättänyt pois kävelemisen ympäri laajaa maailmaa. Kun haluaa vaihtaa maisemaa, täytyy vain ottaa kartta esiin ja napsauttaa kartalta paikkaa johon haluaa mennä. Muutoin sekä grafiikka että pelin muu suunnittelu on kuin suoraan Linkin seikkailusta.



'Vähän liikaa'

Segan ensimmäinen yritys Zeldan -plagiaatiksi oli nimeltään Golden Axe Warrior, ja se julkaistiin kauan, kauan sitten Master Systemille. Jostakin syystä se ei herättänyt suurempaa innostusta, ja olinkin vakuuttunut Segan luopuneen koko ideasta. Nyt he ovat kuitenkin palanneet rikospaikalle ja julkaisseet ensin The Story of Thorin ja sitten Soleilin – jonka voisi luokitella suoraksi varkaudeksi. Jo ohjekirjan kuvat nähdessään ymmärtää että kyseessä on niin Zelda kuin Mega Drivella pääsee. Mitä enemmän sitten peliä pelaa, sitä enemmän törmää Zeldasta pihistettyihin ideoihin.
On ihan ok lainata ideoita toisista peleistä ja soveltaa niitä omaan peliinsä, mutta Soleilissa mennään liian pitkälle. Mieluummin otan esiin Zelda III:n ja haastan Ganonin ties kuinka monetta kertaa. Aito on aina paras.

TOPI **78%**



inen Soleil -kylä. Pari kauppaa, linna, paljon juoruja
än toimintaa – viimeksi mainittua saa kyllä yleensä
lisää järjestämällä.

'Odotettu seikkailu'

Olen pitkään ihmetellyt miksei Mega Drivelle ole yhtään Zeldan vastinetta. Kunnon toiminta-RPG on Megalta puuttunut pitkään. Vihdoin ehta sellainen ilmestyi.
Soleilissa on kaikki tarpeelliset tekijät: se on viihdyttävä ja jännittävä, siinä on seikkailua, ja siinä on sankari ja pahiksia. Shining Force -pelit ovat kyllä hyviä, mutta Soleil hakkaa ne mennen tullen. Lajissa vain Zelda ja Secret of Mana ovat parempia, ja koska niitä tuskin Segalle julkaistaan, ei vaihtoehtoja ole. Soleil on Segan Seikkailujen ykkönen.

MARTTI-SAN **89%**

MEGA

RPG

Julkaisija	SEGA
Jakelu	PLAYMIX
Myynnissä	NYT
Pelaajia	1
Pelimuisti	PARISTO
Koko	16 MBIT
Muuta	—

Grafiikka 86
Oikein siistiä ja hienoa. Oikein Zeldamaista.

Äänet 69
Roolipeliin sopimatonta huonoa musiikkia.

Tuntuma 79
Melkein kaikki on pihistetty Zeldasta. Lopputulos vain ei ole yhtä hyvä.

Haaste 86
Tekemistä riittää ennenkuin seikkailu on ohi.

YHTEENSÄ 83
Kuin Zelda. Ainoastaan huonompi.

AFTERBURNER

Martti-san on aina pitänyt Afterburnerin kolikkopeliversiosta. Hän olikin ratketa riemusta kuullessaan 32X-version olevan prikulleen samanlainen. Nyt peli on täällä, ja Martti on käynyt koelennolla.

Tankki täyteen, kiitos! Ja tarkistakaa öl myös!

Tässä tilanteessa on aika hamuta eject-nappulaa...

Tässä bonus-kentässä kannattaa ampua kaikkea mikä liikkuu.

Pienen ohjustäydennyksen jälkeen matka jatkuu.

Esikunta on vaivoja ja vaaroja kaihtamatta onnistunut paikallistamaan kaksi vihollisen viestiasemaa. Ne olisi syytä posauttaa maan pinnalta jottei vihollinen pääsisi täysin niskanpäälle radioaalloilla. Valitettavasti asemat ovat hampaisiin asti aseistettuja (ota opiksesi, Saddam!), joten homma ei ole mikään kakunpala. Se on homma juuri sinulle, pelottomalle ja haukankatseiselle pilotille, jonka lentotaidot jättävät toiseksi itse Joppe Karhusenkin.

Työkaluksesi saat viimeisimmän sanan ilmasodankäynnin alalla, SSF-14:n, joka on varustettu kahdella raskaalla Vulcan-tykillä ja lämpöhakuisilla ohjuksilla joilla osuu taskulämpimään lihapiirakkaankin vielä viiden mailin etäisyydeltä. Tällainen arsenaali hyppysissäsi sinut lähetetään tekemään parhaasi isänmaan puolesta. Tehtävä alkaa lentotukialus Sega Enterpriselta (mahtaako Spock olla mukana?), jonne kaikki ystäväsi jäävät vilkuttamaan kiivetessäsi jälkipolttimet savuten kohti pilviä.

Säästäväisyys kannattaa

Siitä huolimatta, että hävittäjäsi pullistelee aseistuksesta, tehtäväsi tuskin on mikään partiolaisretki. SSF-14 on nopea ja helppolentoinen kone, mutta se ei tee siitä haavoittumatonta. Yksi osuma, ja voi alkaa etsimään eject-nappulaa. Paras konsti

vihollisen massiivisten hyökkäysten väistämiseksi on 'pyöriä' koneella. Joskus saattaa käydä niin, että pari ohjusta tulee silmille. Silloin löytyy käyttöä jälkipolttimelle. Ennen jälkipolttimen aktivoimista kannattaa katsoa ympärilleen, on nimittäin aika vaikea pysyä selvillä kaiken taivaalla lentävän tojun sijainnista kun viuhtoo kaksinkertaista äänennopeutta. Yksi nopeasti selviävä seikka on se, että liika ampumisinto kostautuu. Kannattaa olla erittäin pihi lämpöhakuisten ohjusten kanssa sillä niiden loppuessa päätyy helposti metsikköön. Ammustäydennykseen ei tässä pelissä tule kovin usein mahdollisuutta, joten muista, että säästäväisyys kannattaa.

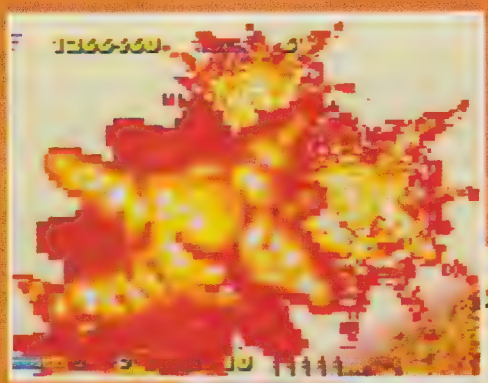
Tulta taivaan leveydeltä

Ampuaksesi vihollisen alas lämpöhakuisella ohjuksella, kannatta kone lukita tähtäimeen. Myöhemmin pelissä löytyy pieni nelikulmio, jolla voi merkata vihollisia. Kun kuulet sämplatun kiljaisun "fire", tiedät mitä tehdä. Ainoa vaikeus vihollisen lukitsemisessa tähtäimeen on se, kun samanaikaisesti täytyy väistellä muiden ampumia ohjuksia. Parhaiden pisteiden saamiseksi kannatta kentästä kahdeksan kenttään seitsemäntoista tulittaa raivoisasti raskailla Vulcan-tykeillä. Näillä kuoleman kentillä on viljalti mainioita mahdollisuuksia kahmia bonuksia kylvämällä tulta ja tuhoa vihollistukikohtiin. Nämä pisteet tulevat vielä tarpeeseen, lisäelämä on aina sentään lisäelämä.

Oi niitä aikoja

Ensin oli kolikkopelimenestys Out Run, nyt seuraa Afterburner. Segan kolikkopeliosasto onnistui aikoinaan luomaan uuden konseptin, joka on sittemmin lunastanut paikkansa kolikkopelimaailman tähtitaivaalla. Sega on tehnyt monta epätoivoista yritystä siirtää kolikkopelinsä 8- ja 16-bittisille konsoleilleen ilman menestystä. 32X:lle on vihdoin onnistuttu (kahdeksan vuoden jälkeen) kääntämään pelikelpoinen versio. Kysyä tietysti voi, miksi kunnon version tekeminen tästä pelistä kesti niin pitkään? Oliko kyse taidon puutteesta vai pelkästä laiskuudesta? Segalta vastauksia tuskin kannattaa odottaa. Veikkaammepa, että Segalla keskitytään mieluummin Afterburnerista saatavien voittojen laskentaan. Arvoitus jää leijumaan Segan unelmatehtaan ohjelmointiosaston ylle...

Silloin tietää lentävänsä kybällä kun kuuluu: KAAABOOOMMMMMMM!!!



32X

SHOOT 'EM UP

Julkaisija	SEGA
Jakelu	PLAYMIX
Myynnissä	NYT!
Pelaajia	1
Pelimuisti	—
Koko	24 MBIT
Muuta	—

Grafiikka 89

Lähemmäksi kolikkopeliversiota ei voisi päästä. Osta tämä peli tai hassaa roposi pelihallissa.

Äänet 76

Ei mitään uutta, mutta mitä muuta tämäntyyppiseen peliin pitäisi sitten olla?

Tuntuma 88

Tämä se vasta on todellinen fly-by-wire ohjaus! Pitäisiköhän Hornetteihin asentaa Nintendon ohjaimet...

Haaste 76

Alussa vaikeita kenttiä, jotka tosin loppua kohden yksinkertaistuvat liikaa.

YHTEENSÄ 83

Hyvä peli paineiden purkamiseen. Tulta pyrstösulille!

'Liian vanha'

On olemassa joitakin vanhoja kolikkopeliklassikoita joita en voi ohittaa. Sellaisia ovat Pole Position, Arkanoids, Bomb Jack ja tietysti Afterburner. Ennenmuinoin en juurikaan välittänyt tämän kaltaisista shoot-'em-upeista, mutta muutaman kerran Afterburneria pelattuani ymmärrän hyvin kuinka hauskoja ne voivat olla. Koska 32X-versio on täydellinen käännös, pitäisi minun innostua siitäkin. Mutta tosiasia on, että alkuperäisen julkistamisesta on vierähtänyt kahdeksan vuotta, ja niiden vuosien aikana on tapahtunut paljon. Sega on tehnyt muun muassa uusia ja kiinnostavampia kolikkopelejä, jotka olisi kannattanut ennemmin kääntää. Minun mielestäni Afterburner on käynyt jo vanhaksi, mutta jos pelityyppi on mieleesi, voisit varmasti valita paljon huonomminkin.

TOPI

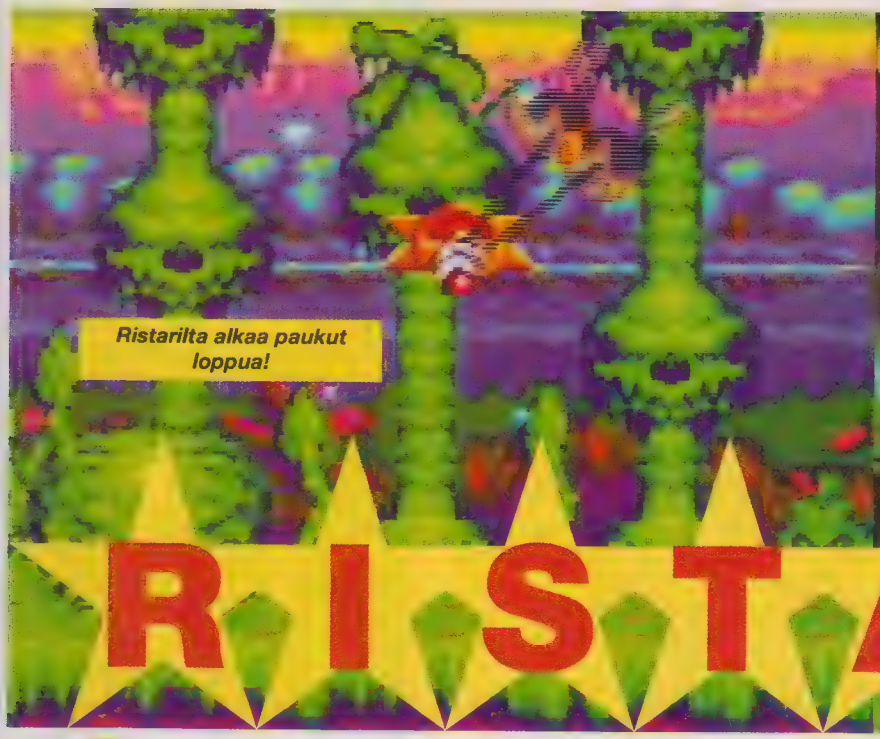
81%

'Megani kasvaa sammalta'

Tätä peliä olen sentään odottanut ja odottanut. Olen kironnut 8- ja 16-bittiset versiot ja epäillyt, etten milloinkaan näkisi pelikelpoista versiota, tällainen nirsoilija kun olen. Afterburner on aina ollut yksi suuria suosikkejani. Se on kolikkopelinä imuroinut taskuistani tonneittain kolikoita (no, ehkä Daytona myös). Sega on yksinkertaisesti paras tämän tyyppisissä peleissä, ja saa vastaavat pelit Namcolta, Taitolta ja muilta kolikkopelisuuruuksilta vaikuttamaan lähinnä surkeilta. Miksi he sitten odottivat niin pitkään pelikelpoisen version julkistamista, että Mega Driveni on alkanut kasvaa sammalta? Nyt lopetan valittamisen - olen vihdoin saanut mitä olen halunnutkin. Aito Afterburner!

MARTTI-SAN

86%



RISTAR

Mitä oikein pitäisi ajatella pienestä, tähdenmuotoisesta veijarista, joka yrittää pelastaa isänsä ja koko galaksin pahalta tyrannilta ja universumin suurimmalta armeijalta?

Kaukaisen galaksin pienessä, viehättävässä aurinkokunnassa on sopusointu ja hyvinvointi vallinut aikojen alusta asti. Siellä asuvat ihmeelliset eläimet ja kasvit yhdessä täydellisessä symbioosissa. (aargh, insuliinia tänne ja heti! - toim.) Kaikki on hienosti kunnes rauhaa tulee häiritsemään hullu diktaattori nimeltä Greedy. Hänen suunnitelmiinsa kuulu rakentaa ensin uusi päämaja aurinkokuntaan ja sieltä käsin valloittaa koko universumi. Suunnitelmansa hän aikoo toteuttaa aivopesemällä kaikkien planeettojen johtajat tottelemaan hänen pienintäkin käskyään, jolloin myös planeettojen armeijat joutuvat Greedyn hallintaan. Jopa aurinkokunnan legendaarisin sankari (joka on sattumalta Ristarin isä) on joutunut vangituksi ja Greedyn kynsiin. Flora-planeetalta lähetetään viimeinen, epätoivoinen avunpyyntö. Tuleva supersankari päättää ryhtyä toimeen, vaikka onkin ehkä hieman nuori ja kokematon. Mutta puutteita korvaa urheus ja voimakas tahto, ja niinpä hän lentää kylmään avaruuteen pelastamaan aivopestyjä johtajia ja isäänsä Greedyn vallasta. Ja sen jälkeen hän aikoo potkaista pääpahis Greedyn ulos aurinkokunnasta. Aika kova homma, eikö?

Oi tähtinen taivas...

Ristar on ehkä pieni ja märkäkorvainen, mutta ei pidä antaa ulkonäön hämätä. Hän on tähdistä kirkkaimpia, ja hänellä on suuret energiavarat. Jos opettelet kaikki hänen erikoisliikkeensä, tulee Greedyn kätyreille kuumat paikat. Ristarin erilaisista tavoista käsitellä vihollisiaan yleisin on ehdottomasti tarttuminen ja pahiksen jysäyttäminen linnunradan toiselle laidalle. Hyppy on myöskin yksi Ristarin alkuperäisistä taidoista. Kun hypyn yhdistää tartuntavoimaan, syntyy akrobaattisia ja tehokkaita temppuja. Ristarin suosikkiliikkeistä voisi mainita myös heiton. Näiden perustavanlaatuisten taitojen lisäksi Ristar osaa kiivetä, roikkua, uida ja

'Väli-Sonic'

Ristarilla on vain yksi tehtävä, nimittäin täyttää tyhjä tila kahden Sonic-pelin välissä. Jos pitää Sonicista, pitää myös Ristarista, ja kun tietää kuinka monta fania Sonicilla on ympäri maailmaa, ei voi väittää Segan tehneen typerästi julkaistessaan tällaisen välipelin. Jos kaipaa uutta tasoloikkapeliä, on Ristar huomattavasti muita parempi vaihtoehto. Se on hyvän näköinen, hauska ja nopea (ja nopeuden pitäisi vedota ainakin niihin, jotka kehuskelevat mielellään Megan nopealla prosessorilla). Vaikka peli onkin todella hyvä (ja pirun nopea myös), kannattaa ehkä kuitenkin odotella 32X:lle tulevaa Chaotixia. Toisaalta silloin täytyy ostaa myös 32X. Toisin sanoen Ristar on peli niille, jotka eivät jaksa odotella uutta Sonicia Mega Drivelle, ja joilla ei ole varaa ostaa 32X:ää.

TOPI **83%**

'Pidä varasi, Sonic'

Olen pitkän ja kunniakkaan (?) urani aikana nähnyt niin monta tasoloikkaa, ettei mikään "uutuus" enää suuremmin hetkauta. Ei edes Ristar. Kyynisyyteni ei kuikuitenkaan tarkoita sitä, että peli olisi huono. Ristarissa on paljon hyviä puolia, jotka nostavat sen kesitason ylöpuolelle.
Grafiika on sujuvaa ja hauskaa, melkein yhtä hyvää kuin Sonicissa. Muitakin samankaltaisuus Sonicin kanssa on: vaikuttaa vähän sitä että samat tekijät ovat olleet asialla.

Ristarissa ei juurikaan persoonallisuutta ole, mutta se on nopea, sujuva ja ennen kaikkea hauska!

MARTTI-SAN

85%

lentää. Jos löydät tähtikädensijan (se vie salaisille bonus-tasoille), voit suorittaa uskomattoman voimakkaan meteorisadelyönnin.

Paras vinkki tähän peliin on se, että vaeltelee mahdollisimman paljon, muutoin saattaa menettää ne bonukset, joita jaetaan jokaisen kentän lopussa. Jotkut niistä ovat vaikeita saada, mutta Ristarin pitäisi erikoistaidoillaan selvitä useimmista.

RISTARIN AURINKOKUNTA

Flora

Ensimmäinen kenttä pelataan hätäviestin lähettäneellä planeetalla. Täällä kannattaa yrittää väistellä Greedyn sotilaita. Linnut tippuvat taivaalta kuin syöksypommittajat ja limaiset salamanterit yrittävät hypätä kimppuusi. Käytä luonnonvoimia hyödyksesi selvitäksesi laakson läpi. Kentän keskivaiheilla törmäät käärmeisiin, mutta ne eivät ole vaikeita.

Sonat

Tervetuloa aurinkokunnan musikaalisimmalle planeetalle. Muinoin planeettaa johti joukko musiikkiin kajahtaneita taikureita, ja he muuttivat ympäristönsäkin musiikin tunnelmaan. Vastaan tulee lintuja, jotka yrittävät sanoa jotakin, mistä ei saa selvää. Rummut ja kitarat yrittävät lumota musiikillaan, joten kannattaa ottaa rauhallisesti.

Baksug

Tämä on omituinen aavikkoplaneetta, jota ravistelevat jatkuvat vesimyrskyt?! Tehtävänä on sukeltaa jättimäisten etanoiden ja sähkö-ankeriaiden seassa. Kannattaa tuhota tarkoin kaikki mitä eri huoneista löytyy jos mielii päästä pelissä eteenpäin. Kentän pomo on aika harmiton mutanttivasarahai.

Freon

Mahtaako tämän nimisellä planeetalla olla laisinkaan otsonikerrosta jäljellä. Freonille laskeutuessasi on talvi (ei ikävä kyllä jää aikaa rakentaa lumiukkoja), ja vastaan-ottokomiteana on Greedyn joukkoja, joten kannattaa olla varuillaan. Nuori freonialainen haastaa sinut lumisotaan. Älä anna hänelle yliotetta, vaan nakkaa lumipallolla päin pläsiä. Tässä vaiheessa, kun vain muutama kenttä on enää jäljellä, alkaa Ristarin eteneminen olla jo aika vaikeaa.

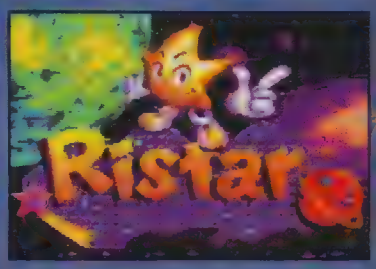
Jos kulttuurinnälkä yllättää kesken pelin voit mennä vaikka oopperaan!

Etana on äklö, mutta vaaraton!

Tämäm meren pohjasta on rauha kaukana!

Leikin loppu Ristarille!

MEGA



Tasohyppely

Julkaisija	SEGA
Jakelu	PLAYMIX
Myynnissä	NYT!
Pelaajia	1
Pelimuisti	—
Koko	16 MBIT
Muuta	—

Grafiikka 90

Hieno grafiikka kääntää suupieliä ylöspäin.

Ääni 75

Perinteistä tasoloikkamuzakkia á la Sonic.

Tuntuma 86

Ohjaus on hyvä. Se harvemmin ärsyttää.

Haaste 82

Tässä pelissä riittää paljon tutkittavaa.

Yhteensä 84

Täydellinen vaihtoehto seuraavaa Sonicia odotellessa.

Road Ra

Jukka on onnistuttu repimään pariksi minuutiksi Star Trekin paris

On aika ottaa moottoripyörä talvisäilöstä. Ennenkaikkea on aika teroittaa ryhmysauva ja öljytä kettingit. Electronic Artsin Road Rash -pelissä tärkeintä on vastustajan vahingoittamisen jalo taito. On hyvä jos osaa ajaa nopeasti, mutta on parempi jos osaa hutmaista vastustajan alas satulasta. Kilpailut käydään seitsemällä eri radalla jotka löytyvät eri puolilta maapalloa: Japanista, Brasiliasta, Englannista ja niin edelleen. Jokaisessa radassa on oma erikoispiirteensä. Englannissa esimerkiksi on vasemmanpuoleinen liikenne, seikka jota ei missään tapauksessa kannata unohtaa. Keniassa joutuu väistelemään radalla hortoilevia sarvikuonoja. Saksa näyttää niin lumiselta että pelintekijät ovat käyneet siellä ilmeisesti vain laskettelemassa.

Verta parketille

Pelin alussa pärränä on 'Rat Bike' ja taskussa on vain tuhat taalaa. Menestyksen myötä tulee mahdollisuus hankkia jopa 'Super Bike'. Sen selässä pysyäkseen on tarpeen kuitenkin hankkia kokemusta ja nopeat refleksit. Radoilla saattaa tulla vastaan odottamattomia tilanteita, jotka saavat kokemattoman kuskin pelästyessään ajamaan päin lähintä havupuuta. Onnettomuus kostautuu monen kallisarvoisen sekunnin menetyksenä pelaajan joutuessa etsimään pyöräänsä pensaikosta.

Täysin uuden pyörän ostamisen lisäksi voi myös parannella vanhaa uusilla osilla. Uudet osat kasvattavat kummasti vauhtia ja lisäsuojat ovat aloittelijalle elintärkeitä. Voi hankkia myös lisää pitoa uusilla renkailla ja terveemmän takamuksen uusilla jousilla, jotka pehmentävät alastuloa korkeista hypyistä. Aseistusta taas ei voi ostaa. Niitä hankitaan henkilökohtaisesti vastustajilta matkan varrella. Vastustajat antavat mielellään ajotunteja kettingeillä ja rengasraudoilla. Joskus saa myös kyynelkaasua, joka tekee sokeaksi juuri sopivan pitkäksi aikaa, että ehtii törmätä lehmään tai johonkin muuhun esteeseen.

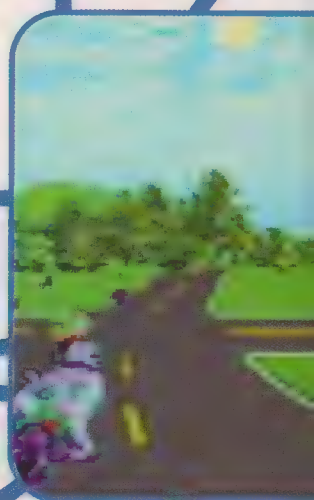
Varo kyttiä

Kanssakilpailijoiden lisäksi riesana on poliiseja, jotka ovat liikkeellä moottoripyörillä, autoilla ja helikoptereilla. Ylinopeudesta saa reippaat sakot, ja persaukisuus onkin pahinta mitä pelissä voi sattua. Tilanteen korjaamiseksi onkin syytä vasikoida jostakin kilpakumppanistaan. Poliisin haluaman motoristin voi tönäistä kumoon sopivassa paikassa. Palkkiorahojen turvin voi jatkaa kilpailua, muutoin joutuu palaamaan alkuun. Jos ei ole siis ollet tarpeeksi fiksu kirjoittaakseen salasanoja muistiin.

Sama juttu jos ajaa pärränsä hajalle. Jos ei halua pelata yksin, voi kokeilla erilaisia kaksinpelivaihtoehtoja. Niissä voi vuorotella kaverin kanssa tai ajaa häntä vastaan. Silloin ruutu on tietysti jaettu – mikä ikävä kyllä vähentää radikaalisti vauhdinhurmaa.

Älkää uskoko vanhusten jorinoita; voitto on tärkeintä!

Kun kuski putosi puusta.



Risteykset ovat riemastuttavan hengenvaarallisia – etenkin jo johtaa kisaa!

Kun on jäänyt pahnanpohjimmaiseksi voi vielä pelastaa päivän tyylikkäällä ulosajolla – kun ottaa silmän katselijaan on liimalu vielä hauskempaa.

Kaikista muista paitsi rutoista selviää ovakalla kettingin käytöllä! Hyvä Autoliitto!

ash 3

an pinnalle ja motukan selkään.

"Meidän sakki meinaa piestä teikän ja voittaa kisan!"

"No päivää vaan minunkin puolestani!" Kanssakilpailijat ovat liikuttavan konteliaita Road Rashissa

Aijai, mutta kyllä kiilaaminenkin on niin paljon mukavampaa 3DO-versiossa!

'Vaikuttava arsenaali!'

Nimestä päätellen tällä pelillä on kaksi edeltäjää, minä en ole niistä nähnyt kumpaakaan. Sen sijaan olen pelannut Road Rashia 3DO:lla – tuntikausia! Road Rash on peli, joka sai toimituksen uskomaan, että 3DO:lla saattaa sittenkin olla tulevaisuus. Se todellakin oli ensimmäinen TV-peli, joka sai minut tuntemaan kuin oikeasti olisin ajanut kiemurtelevia teitä 250:lla. Mega Drive -versio ei tietenkään pääse lähellekään 3DO-RR:ää, koska Megassa ei riitä vääntöä ääniin, grafiikkaan ja vauhtiin. Ihme kyllä hieman siitä vauhdin hurmasta on kuitenkin onnistuttu tunkemaan vaatimattomaan 16 megaan.
Ikävää tietenkin, että tappelu menee ajamisen edelle. Yhtään kisaa ei voi voittaa ilman että hakkaa pierun pihalle vastustajista. Asearsenaali on vakuuttava, eikä pikkuisen kyynelkaasua ole ollenkaan haitaksi. Suurimmat moitteet Road Rash saa surkeista äänistään ja huonosta kaksinpelistä. Viimeksimainitun olisi hyvin voinut jättää pois ja keskittyä sen sijaan enemmän grafiikkaan ja lisänopeuteen. Tästä ei kuitenkaan enää 16-bittinen kilpa -ajopeli enää parane.
Muistakaa, että japanilaisella ja englantilaisella radalla on vasemman-puoleinen liikenne.

JOONAS

81%

'Tuli hiki!'

Toimituksen jullit katsoivat jotakuinkin epäluuloisen näköisenä RR:n Mega Drive -pakkausta. Syksyllä nimittäin ilmestyi Road Rashin 3DO-versio, ja se sai kaikki innostumaan pelistä kympillä. Minä olen onneksi ennakkoarvostelmista vapaa (koska en sitä pelannut) ja voin raportoida Mega Drive -version aiheuttaneen runsaasti hikoilua ja riemua. Road Rashista löytyy ennenkaikkea se mitä kaikista kilpa-ajopeleistä pitäisi löytyä: vauhdintunne.
Kaikki 14 kanssakilpailijaa tulevat sitä ilkeämmiksi mitä pitemmälle peli etenee. Loppupuolella tuntuu siltä kuin olisi ajanut ampiaispesään. Kettingit vinkuvat ilmassa, lyönti, toinen lyönti, ja taas yksi asvaltti-ihottumatapaus lisää. Haa hahaaaa...

JUKKA

85%

MEGA

KILPA-AJO

Julkaisija	ELECTRONIC ARTS
Jakelu	PLAYMIX
Myynnissä	NYT
Pelaajia	1-2
Pelimuisti	—
Koko	16 MBIT
Muuta	—

Grafiikka **81**
16-bittiseltä huippusuoritus

Äänet **73**
Joka maalla on oma ärsyttävä tunnarinsa.

Tuntuma **88**
Tälläinen pitää sormenpäiden ja spritejen välinen suhde ollakin.

Haaste **84**
Tuntikausia hupaa nuijan ja kaasukahvan kanssa.

YHTEENSÄ **83**
Mega Driven parhaita kilpa-ajopelejä.

Astérix AND THE POWER OF THE GODS

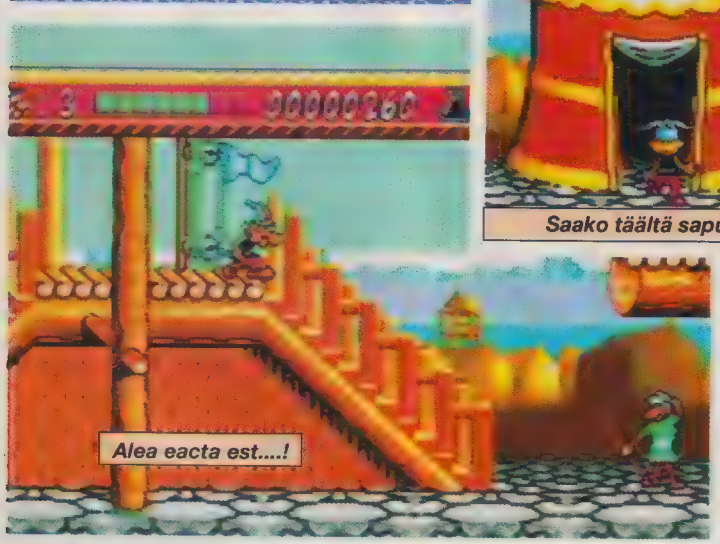
Asterixin SNES-versiota ei koskaan julkaistu Suomessa. Syynä oli se, että peli oli niin huono. Nähtäväksi jää onko Mega Drive -versio yhtään parempi, vai yrittääkö PlayMix vain rahastaa suositulla sarjakuvahahmolla. Martti-san on vanha Asterix-fani, joten laitoimme hänet tutkimaan asiaa.

Hulluja nuo roomalaiset. Hän käski minua laskemaan aseeni...ja juuri niin minä teinkin....! Kappas, mitäs täältä löytyy? Kunnon kilpi on aina hyvä olla

Tuttu kartta, eikö?

Helkutin 16! Se puhuu ranskaa!

Saako täältä sapuskaa?



Alea eacta est....!

Unisia nuo roomalaiset!

Pieni bonuspeli!

Caesar on huolestunut, koska hänen suosionsa Roomassa on romahtanut. Siksi hän on päättänyt järjestää Jumaltenpäivän aikana seremonian Circus Maximuksen kuuluisalla areenalla. Juhlallisuuksien aikana hän aikoo julistaa omistavansa jumalten voimat (lievähköä megalomaniaa). Voimansa osoitukseksi hän aikoo esitellä kaikki sotaretkillään taisteluissa voittamansa aseet. Niiden joukossa on myös kilpi, jonka hän voitti taistelussa gallialaista päällikköä Vercingetorixia vastaan.

Monien sattumusten johdosta kyseinen kilpi on kuitenkin hävinnyt. Sen kuullessaan Caesar raivostuu ja muistuttaa kenraaleilleen kilven symbolisoivan vapaata Galliaa. Vääriin käsiin joutuessaan kilpi voisi aiheuttaa levottomuuksia ja jopa kapinan. Sana legendaarisen kilven katoamisesta leviää myös Galliaan, ja ystävämme Asterix ja Obelix lähetetään etsimään kilpeä ja lyömään Caesarin mahtavat legioonat.

Mutta kilpi on omilla teillään, eikä sitä ole helppo löytää. Ensin sen oli varastanut roomalainen sotilas, joka vuorostaan menetti sen korttipelissä toiselle legioonalaiselle. Tämä menetti sen puolestaan kenturiolleen, joka otti kilven legioonalaiselta rangaistukseksi tämän punttauksesta. Pahasti alkoholisoitunut kenturio taas joutui antamaan kilven maksuksi 'virkistysjuomista' majatalonpitäjälle, jonka kievarissa hän on rahattomana juhlinut. Samaan aikaan majatalossa sattuivat olemaan Asterix, Obelix ja heidän päällikkönsä Aladobix. He tunnistivat kilven, ja saivat majatalonpitäjän luovuttamaan sen heille.

Suunnitelmana oli, että päällikkö veisi kilven heidän kotikyläänsä, missä se olisi turvassa. Kuitenkin kotimatkalla kilpi jälleen varastetaan. Jää sankariemme Asterixin ja Obelixin tehtäväksi palauttaa kilpi ennenkuin Caesar ehtii esitellä sen Circus Maximuksella.

Tehtävä on suoritettava vaikka heidän täytyisi mennä itse myrskyn silmään: roomalaisten pääkaupunkiin, suureen Roomaan

Hakkaa roomalaisia ja leiki äiti Teresaa

Kilven löytämiseksi täytyy ennenkaikkea nuijia roomalaisia. Roomalaisia löytyy leireistä pienen gallialaiskylän ympäriltä. Esimerkiksi Aquariumin roomalaisparkojen elämän voi tehdä vaikeaksi – kannattaa kuitenkin ottaa rauhallisesti ja säästää Akvavitixin ihmejuomaa. Monesti syntyy tilanteita, jolloin on valittava kahden reitin väliltä, ja jos valitsee väärin, voi joutua tappelemaan paljonkin päästäkseen takaisin risteykseen. Punnitse eri vaihtoehtoja tarkoin, jottei kilven löytyminen tuottaisi ylitsepääsemättömiä vaikeuksia. Toisaalta voi myös syntyä tilanteita, jolloin sinun täytyy auttaa vastaantulijoita. Heiltä saat vinkkejä mistä kilpi voisi löytyä. Avuliaisuus on ominaisuus jota tässä pelissä arvostetaan, joten muista käytöstavat.

ssa... Maailma on sitten paha paikka.... Shotilash, ashento! Antakaash tuo shotasaalish heti minulle! Kippish!

'Samanlainen kuin muutkin'

Tykkäsin melkoisesti Asterix-sarjakuvista kun olin pieni. Asterix and the Power of the Gods on sarjan paras peli tähän mennessä, mutta ei silti tehnyt suurempaa vaikutusta. Alkukuva on hieno, pelissä on riittävästi kenttiä ja kaikki on hyvin toteutettu, mutta peli tarvitsisi aimo annoksen uusia ideoita ollakseen oikeasti hauska seikkailu johon tekisi mieli palata toisenkin kerran. Ikävä kyllä kaikki tässä pelissä on rakennettu kymmenen vuotta vanhojen ideoiden varaan, ja on olemassa sata tasoloikkaa jotka näyttävät aivan samalta. Ikävä kyllä.

TOHTORI WIILI

57%

'Missä on Trubadurix?'

Asterix-albumien kokoelma on ehdottomasti rakkaimpia aarteitani. Vanhat albumit ovat tehneet lähtemättömän vaikutuksen, eikä niihin tunnu koskaan kyllästyvän. Asterixit ovat sellaisia sarjakuvia, joita lueskelen mieluiten pimeinä syysiltoina kun olen alakuloinen. Ja yhtäkkiä löydänkin itseni Goscinnyn ja Underzon ihmeellisestä maailmasta, missä imperialistit saavat maistaa vähemmistöjen nyrkkiä. Asterix ja Obelix ovat sankareista parhaita, he ovat lojaaleja toisilleen ja osaavat käyttää maalaisjärkeä. Muutkaan hahmot eivät ole huonoja, mutta eivät koskaan tule luomaan sitä jännitettä, mistä nämä sarjakuvat ovat kuuluisia. Yritys kääntää moinen sarjakuva peliksi ei ole mikään helppo tehtävä. Asterix on kyllä toimiva peli, mutta ei nouse mitenkään massan yläpuolelle. Tämän tyyppisiä pelejä on jo aivan tarpeeksi. Tosi Asterix-faneille kyseessä on tietysti pakko-ostos. Olisin toivonut että oma suosikkihahmoni Trubadurix olisi ollut pelissä mukana, mutta hän oli kai taas kotipuuhunsa kiinni sidottuna.

MARTTI-SAN

63%

Poimi villisikoja ja käytä Gallialaista Tuulimyllyä

Joka puolella peliä löytyy erilaisia hyödyllisiä power-upeja, joita voit käyttää etsiessäsi kilpeä. Paras ja tarpeellisin on tietysti Obelixin herkku – villisika. Jos löydät villisian tai taskumatillisen taikajuomaa, saat voimaa neljään supertaklaukseen. Supertaklaus on tehokas, mutta niitä ei kannata tuhlata vähemmän vaarallisiin vihollisiin. Timantteja ja sestertiuksia (roomalainen valuutta) kannattaa myös keräillä, niitä löytyy aarrearkuista, jotka täytyy lyödä säpäleiksi. Jos löydät aarteita tarpeeksi, niin ansaitset itsellesi arvokkaan continuen. Asterixilla ja Obelixilla on lukuisia erityyppisiä hyökkäyksiä, joita he käyttävät murskaavan tehokkaasti. Asterixin tehokkain isku on Roomassa asti pelätty Gallialainen Tuulimyllynsiipi, Obelix taas heittelee roomalaisparkoja mielellään olutnassakoilla. On aivan makuasia haluaako pelata Asterixilla vai Obelixilla. Kumpikin suorittaa tehtäväänsä huumorin ja raa'an voiman yhdistelmällä. Se on yhdistelmä, joka tulee tuottamaan Caesarille vie suuria ongelmia.

MEGA

TASOLOIKKA

Julkaisija	SEGA
Jakelu	PLAYMIX
Myynnissä	NYT!
Pelaajia	1-2
Pelimuisti	SALASANA
Koko	16 MBIT
Muuta	—

Grafiikka 79

Ei mitään uutta, mutta siistiä tasoloikkagrafiikkaa ja hienot alkukuvat.

Äänet 52

Rasittavia klassikoita jotka soivat ja soivat kunnes on pakko kääntää ääni pois kokonaan.

Tuntuma 61

Ikävä kyllä Asterix ja Obelix liikkuvat mielellään etanan vauhtia.

Haaste 67

Asterix ei ole tasoloikkapelien pienimpiä, joten tekemistä riittää.

YHTEENSÄ 62

Ei mitään uutta Gallian auringon alla.

MORTAL KOMBAT

Mikä on iso, paha, ruma ja haisee lätkäjoukkueen pukuhuoneelta? Se on tietysti Mortal Kombat II. Peliarvostelun ja taktiikkaoppaan jälkeen on vuorossa askel eteenpäin Mortal Kombat ilmiössä: Mortal Kombat II - strategiaopas. Pidä pelatessasi taktiikkaoppaan lisäksi myös tämä strategiaopas käsillä, niin ottelumenestyksesi paranee eksponentiaalisesti.

Kahdenpelattava Mortal Kombat eroaa suuresti yksinpelistä, jossa pelaaja mittelee taitojaan konetta vastaan. Kaksinpelit ovat yleensä nopeita ja raivokkaita, ja vain todelliset Kombat-mestarit käyttävät mitään edes etäisesti strategialta kuulostavaakaan. Tällä en tarkoita sitä, että yksinpelit olisivat helpompia. Kaukana siitä, jo medium-vaikeusasteella MKII on kivikova vastus. Yksinpelissä tavoitteen pitäisi olla voitto kaikista kahdestatoista vastustajasta ja kahdesta pomosta ilman turvautumista continue-toimintoon. Helpommin sanottu kuin tehty, siksi annamme nyt muutamia yleisluontoisia vinkkejä.

1) Tämä voi vaikuttaa hieman itsestäänselvyydeltä, mutta keskity hiomaan vain yhden taistelija-hahmon käyttöä kerrallaan. Jos häviät, älä valitse jotakuta jonka tiedät voittavan kyseisen vastustajan, vaan yritä uudelleen. Jokainen taistelija voittaa jokaisen vastustajan jollakin konstilla. Et koskaan edisty tietyn hahmon käytössä jos tappion tullessa vaihdat heti toiseen.

2) Yksi käyttökelpoisimmista liikkeistä on korkea/matala maahanvienti. Kun koneen ohjaama vastustaja kävelee kohti, kumarru. Kun vastustaja on lyöntietäisyydellä (ajoituksen täytyy osua nappiin) lyöt joko koukun (osuma alas) tai painat taakse-yläpotku kombinaation kyykystä lähtevän kiertopotkun aikaansaamiseksi. Vastustajan oma tekniikka tulee yhtä suurella todennäköisyydellä niin ylös kuin alaskin, ja niinpä sinulla on 50% mahdollisuus saada hyökkäyksesi perille.

3) Ajan säästämiseksi voit ilmalennon aikana 'ladata' valmiiksi liikkeitä, jotka vaativat useamman painalluksen ohjaimella. Esimerkiksi Reptilen näkymättömyysliikkeessä: hyppy, kaksi kertaa ylös ohjaimella ilmalennon aikana,ja heti maahan laskeuduttuasi paina alas ja ylälyönti liikkeen aikaansaamiseksi. Vaikeutena on, että käskyjen välillä ei saa olla kovin pitkää väliä, joten yleensä ne täytyy tehdä hypyn laskevalla puoliskolla.

4) Pelatessasi Dead Poolissa on mahdollista iskeä vastustaja mönjään

lopetusliikkeenä. Paina sekä alapotku- että alalyönti-näppäimet pohjaan, liiku lähemmäksi vastustajaa, ja yhä pitäen muita näppäimiä pohjassa paina alas-ylälyönti-kombinaatio yläkoukun vetämiseksi. Vaikkemme sitä viimeksi maininneetkaan, niin the Pit-kentässä fatality-liikkeellä voi iskeä vastustajat piikkeihin.

TAKAOVIPOTKU

Muistuttaa hieman Street Fighter kakkosesta tuttua ristikkäispotkua. Takaovipotku (tai lyönti) mahdollistaa taistelijasi suunnanvaihdon ilmalennon aikana, jolloin alastulo tapahtuu rintamasuunta valmiiksi vastustajaa

Taistelijatiedostot

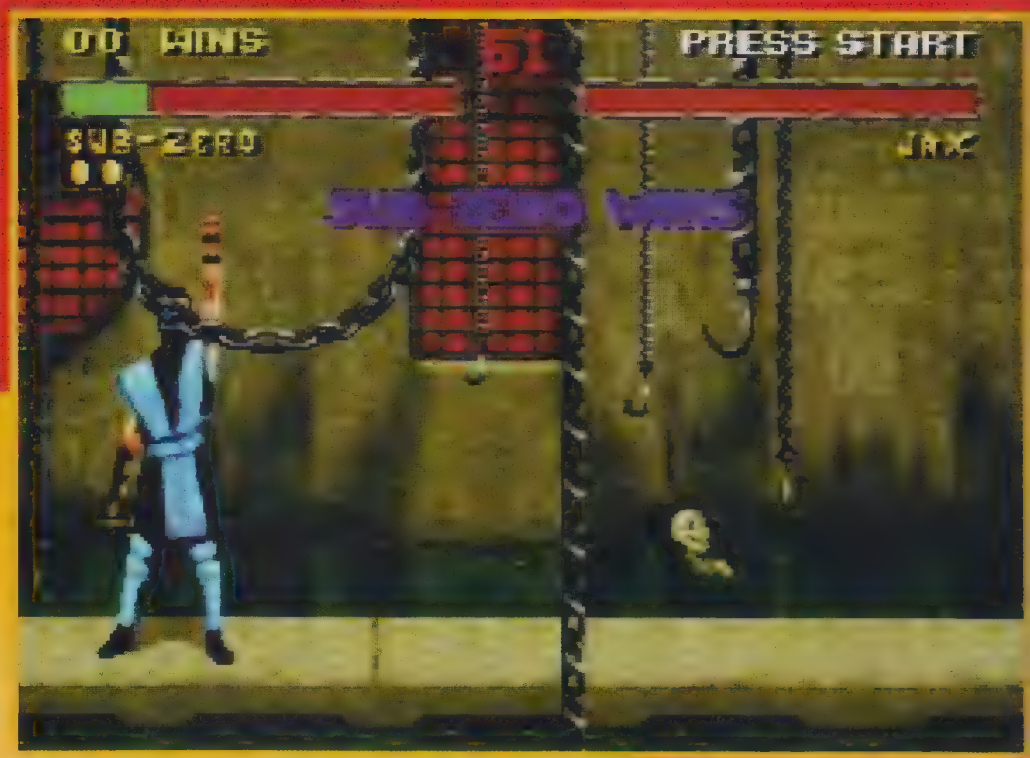
Nämä strategiat koskevat taistelijoita jotka ottelevat korkeimmalla vaikeustasolla. Neljännen ottelun jälkeen kaikki taistelevat tällä tasolla.

LIU KANG

Pelkkä Lu kavereiden kesken. Yksi nopeimpia ja monipuolisimpia taistelijoita, joskaan ei hiljaisimpiä. Muista, että Polkupyöräpotkua ei voi käyttää jos olet torjunnassa tai jalkasi eivät ole maassa.

STRATEGIA:

Lun strategia pyörii näpsäkän Polkupyöräpotkun ympärillä. Käytännössä se tarkoittaa sitä, että kannattaa pitää sormi alapotkulla koko ajan. Neljä ensimmäistä vastustajaa voitetaan kumartumalla, odottamalla että he tulevat tarpeeksi lähelle, ja käyttämällä Polkupyöräpotkua. Sen jälkeen pitäydy matalissa tulipalloissa, ja käytä Polkupyöräpotkua paetaksesi toiselle puolelle. Älä käytä hyppypotkua kovempia vastustajia vastaan. He vain torjuvat sen, ja vetäisevät koukun Lun leukaperiin. Toinen hyvä taktiikka on hyppy taakse ja tavallisten tulipallojen käyttö hypyn ollessa lakikorkeudessaan. Se on tehokkaampaa kuin tulipallojen ammuskelu.



kohti. Tekniikan onnistumiseksi sinun on seistävä lähellä vastustajaa, jotta onnistut hyppäämään hänen ylitseen etkä loikkaa suoraan hänen syliinsä. Paina hyökkäysnappulaa juuri kun olet ylittänyt vastustajasi pään (katso kuvia). Tämä tekniikka on korvaamaton varsinkin yhdistelmätekniikoissa. Harjoittele se hyvin! Ja vielä: jos käytät takaovipotkua yhdistelmissä, älä unohda, että kaikki ohjaimen painallukset tulee tehdä siihen suuntaan johon nenäsi osoittaa laskeutuessasi.

YHDISTELMIEN TAPPAVA TAITO

Aivan kuten eräässä toisessa tunnetussa beat-'em-upissa, myös Mortal Kombat kakkosessa on mahdollisuus käyttää pelkkiä erikoisliikkeitä monimutkaisempia liikesarjoja. Jokaisella pelaajalla on mahdollisuus käyttää useita erilaisia yhdistelmätekniikoita. Yhdistelmätekniikka on sarja liikkeitä, joita ei voi torjua ensimmäisen osuttua. Jotkut näistä yhdistelmätekniikoista vaativat tosin enemmän kuin pelkkää liikkeiden peräkkäin latomista. Esimerkkinä Raidenin

Takaovipotku/Lentävä Torpedo - yhdistelmä:

1) Hyppää vastustajan yli.
2) Paina kaksi kertaa poispäin ohjaimella ilmalennon aikana. (Aikaansaa Torpedon)
3) Juuri oikealla hetkellä paina potkunäppäintä Takaovipotkun aikaansaamiseksi.
4) Paina nopeasti eteenpäin ohjaimella. (Torpedo taas).

Tämä yhdistelmä suorittaa potkun Torpedon aikana. Lopputuloksena on, että Raiden hyppää vastustajansa yli, potkaisee häntä takaraivoon, ja jatkaa välittömästi Torpedolla jota ei voi torjua. Upeaa vai mitä?

Vielä pikku neuvo: harjoittele yhdistelmiä yksinpelissä ennenkuin yrität käyttää niitä kaveriasi vastaan. Yhdistelmien täytyy MK II:ssa tulla vaistonvaraisesti, nappuloiden muisteleminen kesken taistelun ei ole kovinkaan terveellistä. Ikävä kyllä MK ei ole peli jonka hienoudet uppoaisivat ydinjatkokseen ilman hikistä harjoittelua.

normaalikorkeudelta.

① YHDISTELMÄ 1:

TAKAOVIPOTKU (KORKEA POTKU) - POLKUPYÖRÄPOTKU

KÄYTÄNTÖ:

Yksinkertainen. Hyppää vastustajan yli, tee Takaovipotku ja Polkupyöräpotku päästämällä alapotkunäppäin heti kun osut maahan. Oikein tehtynä Polkupyöräpotku naulaa vastustajasi ennenkuin hän ehtii edes kaatua Takaovipotkun jäljiltä. Auts.

② YHDISTELMÄ 2:

HYPPYPOTKU - TAVALLINEN TULIPALLO (YLÄLYÖNTI)

KÄYTÄNTÖ:

Liu Kang voi yhdistää tulipallon lähes jokaiseen ilmalennosta suoritettuun hyökkäykseen. Paina kaksi kertaa eteenpäin ilmalennon aikana, haluttua hyökkäysnappulaa ja välittömästi ylälyöntiä, jolloin tulipallo aktivoituu. Hypyn aikana kannattaa nakuttaa koko ajan eteenpäin, jotta tulipallo olisi varmasti valmiina kun painat ylälyöntiä.

STRATEGIA (VASTAAN):

Heittoaseiden käyttö ei kannata Lu'ta vastaan, koska hänen matalat tulipallonsa lentävät aseidesi alapuolelta ja osuvat taistelijaasi. Älä hyppää kohti, koska Lu'n hyppysi aikana ampumat tulipallot käristävät jälleen ottelijasi. Pysy kyykyssä mahdollisimman paljon. Liu Kang hyökkää usein hyppypotkuilla. Ennenkaikkea varo nopeita tulipalloja. Pyyhkäisypotku on tehokas liike, mutta etäisyyden kiinnikurominen ennen pyyhkäisyä ei ole mikään helppo juttu.

REPTILE

Yksi pelin kolmesta ninjasta (neljästä, jos Smoke lasketaan ninjaksi). Happosylkäisynsä ansiosta myös yksi parhaista.

STRATEGIA:

Reptilen vahvin ase on ehdottomasi nopea Happosylkäisy. Eteenpäin ja ylälyönti näppäinyhdistelmä estää vastustajan hyökkäyksen tehokkaasti satunnaisella ajoituksellaan ja nopeudellaan. Vastustajat joilla ei ole alahyökkäystä repertuaarissaan, (kuten Baraka, Johnny Cage, Scorpion, Jax, Kung Lao ja Shang Tsung) ovat Reptilelle pelkkiä välipaloja. Jostain syystä yksinpelissä vastustaja ei yritä torjua Reptilen Voimapalloa, vaikka yrittääkin estää Voimapallon ampumisen ampumalla itse. Myöskään näkymättömyys, vaikka onkin erinomainen ase kaksinpelissä, ei hämää yksinpelin vastustajaa tippaakaan.

① YHDISTELMÄ 1:

TAKAOVIPOTKU (YLÄPOTKU) - VOIMAPALLO - KAKSI YLÄLYÖNTIÄ - HAPPOSYLKÄISY - LIUKU

KÄYTÄNTÖ:

Hyppää vastustajan yli, paina ilmalennon aikana poispäin kahdesti ladataksesi

SUB-ZERO

Toinen ninja. Luultavasti paras hahmo kaksinpelissä.

STRATEGIA:

Sub-Zeron strategia perustuu uskomattoman tehokkaalle yhdistelmälle. Yksinpelissä vastustaja onnistuu väistämään lähes kaikki Jääpallot, jollei niitä käytä niin läheltä että Sub joutuu itsekin ottamaan iskun vastaan. Jos vastustaja estää käyttämästä Takaovipotkua, turvaudu hämäykseen. Jäädytä ma vastustajan jalkojen alla. Sinut pyyhkäistään nurin, mutta noustessasi ylös olet oivallisessa asemassa suorittamaan Takaovipotku/Jäädytys -kombinaation. Eikä vastustaja pysty sinua pysäyttämään! Kaksinpelissä on parempi käyttää Jäädytystä ja yhdistelmää.

① YHDISTELMÄ 1:

TAKAOVIPOTKU (YLÄPOTKU) - JÄÄDYTYS - KOUKKU - LIUKU

KÄYTÄNTÖ:

Helppo mutta tuhoisa. Tee Takaovipotku, laskeudu ja tee Jäädytys. Vastustaja nousee jaloilleen juuri liukkaalla kohdalla, ja kompuroi hyökkäykseen. Vetäise koukku, ja heti kun mahdollista, tee liuku. Tappava yhdistelmä ja 100% tehokas.

② YHDISTELMÄ 2:

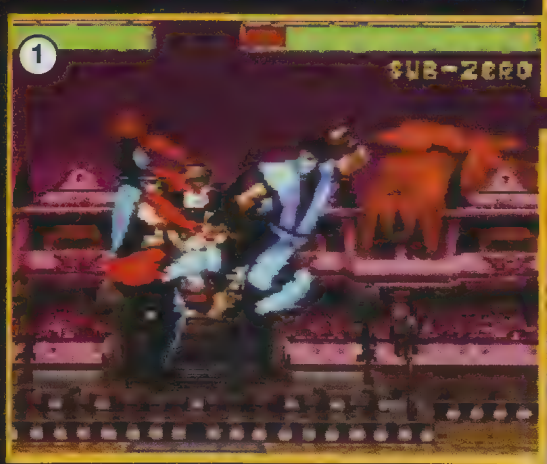
SYVÄ POTKU (KORKEA TAI MATALA) - LIUKU

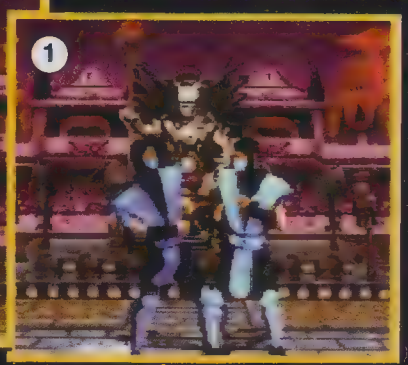
KÄYTÄNTÖ:

Jotta liuku osuisi, paina potkua syvällä vastustajan spriten kohdalla ja tee liuku heti laskeuduttuasi. Yhdistelmä toimii myös Reptilellä.

STRATEGIA (VASTAAN):

Kova vastustaja, joten toivottavasti kohtaat hänet mieluummin pelin alkupuolella. Kaksi asiaa kannattaa muistaa Sub-Zeroa vastaan lähtiessäsi: älä yritä tulipalloilla (jollet halua jääveistokseksi), äläkä hyppää taaksepäin (hän jäädyttää sinut laskuvaiheessa). Sub on haavoittuvainen hyppypotkuille, ja muiden ninjojen tapaan hänellä on heikko puolustus. Heitä koukkua kehiin, ja tähtää lähimpänä olevaan olkasuojaan.





Voimapallon, paina potku Takaovipotkua varten, ja kun jalkasi osuvat maahan, paina eteenpäin ja kumpikin lyöntinappula heittääksesi Voimapallon. Sen osuessa astu vastustajaa kohti, ja nakuta toistuvasti ylälyöntiä ja paina eteenpäin. Jos meni oikein, Reptile napauttaa vastustajaansa kahdesti ja sylkäisee myrkkynsä. Tämä yhdistelmä aihettaa enemmän vahinkoa kuin pelkkä koukku, ja sitä voi jatkaa liukumalla.

STRATEGIA (VASTAAN):

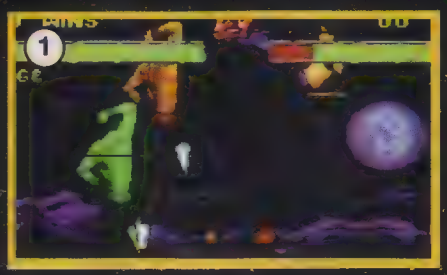
Reptilen Voimapallon näkee jo kilometrin päästä, joten sen ei pitäisi tuottaa vaikeuksia. Happosylkäisy tuottaakin jo enemmän ongelmia. Jos esimerkiksi hyppäät POISPÄIN, niin Reptile tikkaa sinut hapollaan kun olet laskeutumassa. Onneksi hyppypotkut toimivat hyvin, ja Reptile näyttää olevan muita haavoittuvampi koukulle, kiertopotkulle ja Takaovipotkulle. Käytä oman taistelijasi erikoisliikkeitä. Varo näkymättömyyttä, yritä lyöntiä saadaksesi Reptilen takaisin näkyväksi. On vaikea tapella näkymätöntä vihollista vastaan, muistele vaikka Arnoldia Predator-filkassa.

JOHNNY CAGE

Melko voimakas taistelija. Cagella on repertuaarissaan laaja valikoima liikkeitä, jotka eivät tosin ole erityisen tappavia. Johnnyn kaksi energiasalamaa kulkevat korkeassa kaaressa koko keskikentän ylitse. Hänen Varjopotkunsa on helppo väistää, mikä jättää hänet suojattomaksi koukulle, ja hänen Varjokoukkunsa ei ylety kovinkaan pitkälle. Johnny Cage on parempi tappelija kaksinpelissä.

① STRATEGIA:

Käytä Energiasalamaa hyökkäykseen silloin, kun vastustajasi on toisella puolella kenttää. Lähitaistelussa tee joko a) suora Varjopotku tai b) kumartuminen ja Varjokoukku matalasta asennosta.



② YHDISTELMÄ 1:

HYPPYPOTKU (KORKEA) - VARJOPOTKU

KÄYTÄNTÖ:

Hyppää joko kohti vastustajaa tai suoraan ylöspäin. Paina poispäin ilmalennon aikana, paina korkea potku ja laskeuduttuasi paina välittömästi eteenpäin ja potku alas, niin Johnny potkaisee Varjopotkunsa.

STRATEGIA (VASTAAN):

Paras puolustuskeino Cagea vastaan on kyyristyminen. Tällöin väistät kaikki Energiapallot, ja voit iskeä koukun jos hän yrittää Varjopotkua. Hyppypotku on suhteellisen turvallinen liike, jos huolehdit siitä, että olet tarpeeksi lähellä välttääksesi korkeat Energiapallot. Kannattaa muistaa Cagen huono koukkujen torjunta - mäjäytä sellainen suoraan hänen kylkeensä.

KUNG LAO

Joka kerran kun käytät teleporttausta, Kung Lao on haavoittuva sekunnin murto-osan, ja saa kuonoonsa. Lähes joka kerran kun heität hatun, viivytys on niin pitkä että vastustaja saa tekniikkansa perille. Energiapyörähdyksen lataaminen vie myös aikaa lähes kaksi kallisarvoista sekuntia, joiden aikana Lao on suojaton. Ja taas sattuu Laota leukaan.

STRATEGIA:

Hankalampi juttu. Kaikki edellämainitut viiveet johtavat siihen, että Kung Laon strategia täytyy valita seuraavista. Joko a) on käyttämättä muita erikoisliikkeitä kuin potkua hypyn aikana tai b) ottaa nekkuun koko ajan. Jos osaat mielestäsi ennustaa milloin koneen ohjaama vastustaja aikoo käyttää jotain erikoisliikettään, niin silloin teleporttauksesta saattaa olla hyötyä. Muussa tapauksessa unohda koko ukko. Sori.

YHDISTELMÄ 1:

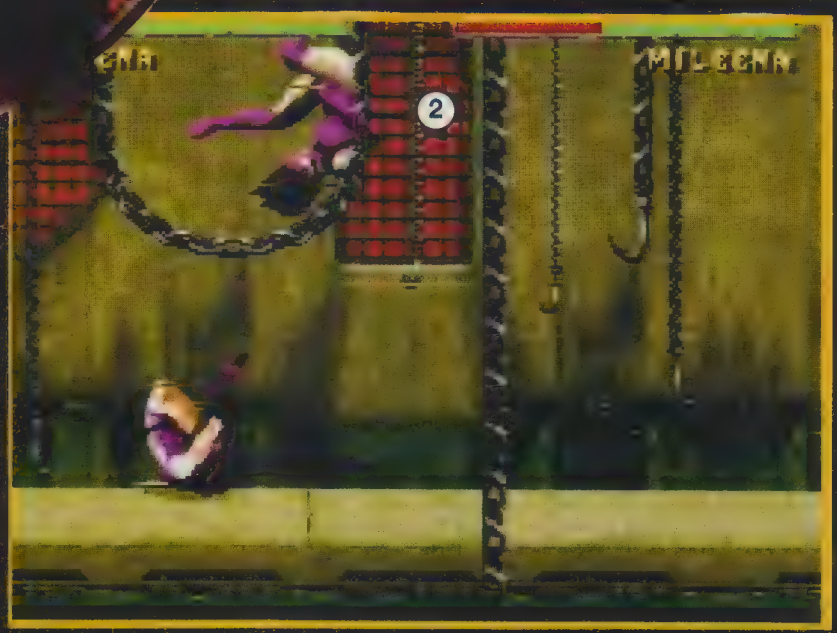
① HYPPYPOTKU - POTKU ILMASTA

KÄYTÄNTÖ:

Iske hyppypotkulla ja jatka painamalla alas ja yläpotku, mistä seuraa toinen potku. Yhdistelmä on aika onneton, mutta niin on Kung Laokin.

STRATEGIA (VASTAAN):

Helppo vastustaja, niinkuin edellisistä kappaleista varmaankin selvisi. Käytä päähän suunnattuja hyppypotkuja, jolloin Kung Lao yrittää heittää taistelijaasi hatullaan ja missaa. Teleporttausyrityksen voi katkaista lyömällä alas ennenkuin Lao koskee maahan. Kaikesta huolimatta Lao puolustautuu hyvin Takaovipotkuja vastaan.



Taistelijatiedostot

MILEENA

Nämä strategiat koskevat taistelijoita, jotka ottelevat korkeimmalla vaikeustasolla. Neljännen ottelun jälkeen kaikki taistelevat tällä tasolla.

Olemme väittäneet Mileenan olevan MKII:n taistelijoista paras, ja mielestämme aivan oikeutetusti. Hän on nopea, ja hänellä on paljon hyviä hyökkäyksiä joista voi rakentaa vaarallisia yhdistelmiä. Ainoana ongelmana on se, että yksi Mileenan parhaista liikkeistä, Pyörähdys lattian kautta, on niin hankalan näppäinyhdistelmän takana. Pyörähdystä on vaikea käyttää yhdistelmissä, ja sitä täytyykin harjoitella lujasti, jotta se tulisi automaattisesti.

STRATEGIA:

Avain Mileenan voittoon on se, että käyttää mahdollisimman paljon erilaisia hyokkäyksiä. Pidä sormesi koko taistelun ajan ylälyönti-näppäimellä saadaksesi heitettyä Sain aina kun on tilaisuus. Käytä pyörähdystä usein, varsinkin nurkista pakenemiseen. Jos onnistut samalla kaatamaan vastustajasi, kannattaa jatkaa Sai-hyökkäyksellä. Jos kaato ei onnistu ja vastustaja torjuu, niin a) käytä kiertopotkua tai b) yritä Takaovipotkua. Sai-hyökkäykset kannattaa kohdistaa mieluummin pään kuin jalkojen korkeudelle. Heitä myöskin silloin tällöin Teleporttauspotkuja, mutta älä liian usein, sillä koneen ohjaama vastustaja oppii nopeasti.

① YHDISTELMÄ 1:

TAKAOVIPOTKU (MATALA POTKU) - PYÖRÄHDYS LATTIAN KAUTTA - SAI-HYÖKKÄYS

KÄYTÄNTÖ:

Hyppää vastustajan yli, ja matkalla ylöspäin paina poispäin kahdesti. Oikeassa kohdassa paina potku alas (Takaovipotku lähtee). Samalla hetkellä kun kosketat maata, paina alas ja potku ylös pitelemättömän Pyörähdyksen aikaansaamiseksi. Lopeta painamalla lyönti ylös heti Pyörähdyksen jälkeen, ja nappaat vastustajasi Sailla kesken ilmalennon. Silkkaa murhaa.

② YHDISTELMÄ 2:

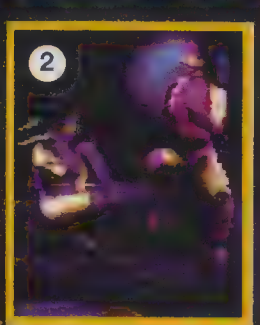
HYPPYPOTKU - SAIN HEITTO

KÄYTÄNTÖ:

Helppo mutta tehokas yhdistelmä. Iske syvään hyppypotkulla ja päästä lyönti ylös -näppäin jolloin Mileena heittää Sain. Yhdistelmää voi käyttää sekä seisovaa että hyppäävää vihollista vastaan.

STRATEGIA (VASTAAN):

Mileena saattaisi olla pelin vastustajista kovin, jollei hänellä olisi pientä heikkoutta. Hänet voi nimittäin hämätä hyppypotkuilla. Hypätessäsi Mileenaa kohti, hän hyppää suoraan ylös ja heittää Sain. Jos hyppäät tarpeeksi läheltä, Sai menee vaarattomasti alitsesi ja voit hyökätä potkulla. Laskeutuessasi ota sopiva etäisyys, odota kunnes Mileena pääsee jaloilleen (tärkeää!), ja tee sama uudelleen. Jos hän ei hyppää yhtä aikaa oman taistelijasi kanssa, hän taistelee helpommalla vaikeustasolla, ja on joka tapauksessa haavoittuvainen hyppypotkuille.



Taistelijatiedostot

BARAKA

Pelaaminen kannattaa aloittaa Brakalla. Häneltä löytyy kaksi toisiaan hyvin täydentävää liikettä, nimittäin supernopea Miekanheitto, jolla voi pitää vastustajat etäällä, ja Miekansivallus joka on tehokas lähietäisyydellä.

STRATEGIA:

Ongelmiin joutuessaan Baraka voi heittää Miekkasalamoita pitääkseen vastustajat etäällä. Joka tapauksessa medium-vaikeustasolla pari ensimmäistä hyökkäystä heitto-aseilla onnistuu aina. Kumarru, päästä vastustaja lähemmäksi, ja juuri kun vihollinen on pyyhkäisyalueen ulkopuolella, nakuta alas ja lyönti alas -näppäimiä Miekansivalluksen aktivoimiseksi. Jos vastustaja yrittää tältä etäisyydeltä pyyhkäisyä tai jotakin erikoisliikettä, niin Barakan miekat pysäyttävät hyökkäyksen tehokkaasti.

Tarvittava etäisyys vaihtelee taistelijan mukaan ja löytyy vain kokeilemalla. Tämä tekniikka on niin yllätyksellinen että se toimii sekä yksin- että kaksinpelissä. Barakalta on myös hyvä valikoima hyppypotkuja, joita vastustajille kannattaa vilautella. Baraka on erityisen hyvä taistelija Kintaroa vastaan.

① YHDISTELMÄ 1:

TAKAOVIPOTKU - MIEKAN SIVALLUS

KÄYTÄNTÖ:

Hyppää vastustajan yli, nakuta poispäin, iske matala lyönti takaovipisteessä ja jatka sekä poispäin- että alalyöntinäppäimien naputtamista. Baraka aloittaa Miekansivalluksen heti laskeuduttuaan.

STRATEGIA (VASTAAN):

Vaikeammalla tasolla pelatessasi ei kannata hypätä Barakaa kohti, tai hän tekee sinusta viipaleita. Häntä voi kuitenkin huijata käyttämään Miekansivallustaan, jonka jälkeen voit hyökätä erikoisliikkeellä. Joko a) hyppää poispäin kun olet eri puolella kenttää tai b) hyppää kohti, mutta älä aivan perille asti. Käytä pitkälle ulottuvia hyökkäyksiä ja pyyhkäisyjä, niin isompia ongelmia ei pitäisi syntyä. Jälleen kerran: muista harjoittelu ja se, että varmaa on vain verot ja poliisi.

Taistelijatiedostot

SCORPION

Scorpion on toiseksi paras taistelija Mortal Kombatissa. Hänen Teleporttauslyöntinsä on pelin erikoisliikkeistä hyödyllisin, ja Keihäänsä täysin korvaamaton kaksinpelissä.

STRATEGIA:

Scorpionin strategia perustuu jatkuvalle Teleporttauslyönnin käytölle. Jos vastustaja on suunnilleen keskellä ruutua, on lähes mahdotonta missata. Lyönnin jälkeen hyppää ruudun reunalle, ja tee sama uudelleen. Hypystä laskeutumisen ja Teleporttauslyönnin välillä on pieni viive, joten tee näppäinkombinaatiot kahdesti.

Vaikka ensimmäinen komentosarja ei tee mitään näkyvää, hämää se kuitenkin vastustajan suorittamaan oman erikoisliikkeensä tai liukuliikkeen väärälle puolelle. Näin Teleporttauslyönnille jää maalitauluksi suojaamaton selkäpuoli. Käytä yhdistelmää, koukkua ja kiertopotkua, niin voitto lankeaa kuin Maralle illallinen. Varo kuitenkin nopeita taistelijoita, kuten Kitanaa, jotka tulevat silmille niin nopeasti, että Teleporttauslyönti menee ohi. Jos näin käy, paina alalyönti-nappulaa tai tee Keihäshyökkäys. Teleporttauslyöntiä voi käyttää ilmalennon aikana. Kun laskeudut vastustajasi toiselle puolelle, on sinulla avoin paikka Scorpionin Keihäshyökkäykselle.

① YHDISTELMÄ 1:

TAKAOVIPOTKU - TELEPORTTAUSLYÖNTI-KEIHÄS

KÄYTÄNTÖ:

Kun hyppäät vastustajan yli, iske korkealta. Takaovipotkulla. Saman ilmalennon aikana tee Teleporttauslyönnin näppäinyhdistelmä. Jos ajoitus menee oikein, taistelijasi lentää ruudun reunan yli, tulee esiin toisesta reunasta, ja iskee vastustajaansa uudelleen, ennenkuin piruparka on edes ehtinyt kaatua edellisen iskun jälkeen. Yhä ilmalennon aikana paina pospäin kahdesti valmistaaksesi Keihään, ja naputa alalyöntiä laskeutuessasi, niin Scorpion heittää sen.

② YHDISTELMÄ 2:

KIERTOPOTKU - TELEPORTTAUSLYÖNTI-HEITTO

KÄYTÄNTÖ:

Jos osut vastustajaan kiertopotkulla, jatka nopeasti Teleporttauslyönnillä. Scorpion hujahtaa jälleen laidan yli, ja laskeutuu kaatuneen vastustajan päälle. Tässä kohdassa paina jatkuvasti alalyöntiä, ja Scorpion heittää vastustajansa ennenkuin tämä pääsee edes jaloilleen. Tätä konstia kannattaa kokeilla myös siinä tapauksessa, että ykkösyhdistelmää tehdessäsi missaat Teleporttauslyönnin.

STRATEGIA (VASTAAN):

Aika helppo vastustaja, jos muistat varoa Keihästä. Koneen ohjaamana Scorpion ei käytä Teleporttauslyöntiä juuri koskaan. Jos kaverisi kaksinpelissä yrittää sitä käyttää niin kumarru ja tinttaa koukulla (älä kaveriasi kuitenkaan!). Scorpionin voi hämätä hyvin ajoitetuilla hyppypotkuilla (hän yrittää heittää Keihäällä). Tehokkaita ovat myös satunnaiset koukut ja kiertopotkut.

Taistelijatiedostot

RAIDEN (or RAYDEN)

Mortal Kombat kakkosen ihka oma puolijumala. Rayden on voimakas taistelija, jolla on liikevalikoimassaan sekä sarjatuliase että Ihmistorpedo. Jostain omituisesta syystä Raydenin Sähkötuoliote ei toimi yksinpelissä. Hämärää.

STRATEGIA:

Rayden on toinen taistelija, joka pystyy ampumaan Salama-ammuksia niin nopeasti, että hyökkäykset tyrehtyvät. Torpedo on hyvä liike pari ensimmäistä kertaa, varsinkin päänkorkeudelta laukaistuna. Vaikka Teleporttausliike näyttää hyödyttömältä (turpiin tulee joka kerta), niin vastustajan erikoisliikkeen aavistaminen yhdistettynä naftiin ajoitukseen voi kuitenkin tuottaa tuloksia. Eikä kannata unohtaa, että Raydenin Torpedolla pääsee läpi useimmista vastustajien hyökkäyksistä, mukaanluettuna Barakan Miekansivallus.

① YHDISTELMÄ 1:

TAKAOVIPOTKU - IHMISTORPEDO

KÄYTÄNTÖ:

Ks. Yhdistelmien tappava taito

STRATEGIA (VASTAAN):

Ainoa ongelma taistelussa Raydenia vastaan on hänen Teleporttauksensa. Se on ärsyttävää, mutta ei erityisen vaarallista. Joskus pelkkä alalyönnin naputtaminen heittää puolijumalan tämän ilmestyessäteleporttauksestaan, mutta useimmiten on turvallisinta hypätä poispäin. Kun tästä tulee automaattinen toiminta, niin Raydenin voittaminen helpottuu huomattavasti. Torpedosta selviää yksinkertaisesti kumartumalla, siitä ei kannata sen enempää huolehtia. Muista kuitenkin, että Torpedolla Rayden selviää useimmista omista hyökkäyksistäsi. Kaiken kaikkiaan väistely on paras puolustus tätä kovanaamaa vastaan. Paitsi jos tiedät jonkun paremman konstin. Ja jos tietäisit, et lukisi tätä. Krhm, se siitä. Varovasti sen Raydenin kanssa, ok?

Taistelijatiedosto: Pomomies II

KINTARO

Suuri Kintaro. Tappajien tappaja, raakalaisten raakalainen ja Goron paras kaveri. Tämä mahtava puolilohikäärme on tuhonnut tuhansia taitavia sotureita. Eikä meno ole siitä yhtään hidastunut.

STRATEGIA:

Taistelu Kintaroa vastaan on yhtä hedelmällistä kuin kädenvääntö höyryjyrän kanssa. Paras keksimäni taktiikka on toivoa parasta (tästäkö sinä saat palkkaa? -toim:). Ähym, yritä hyppiä mahdollisimman paljon. Hyppiminen on itse asiassa aivan käyttökelpoinen neuvo. Kun yrität hyppypotkua, paina potkunäppäintä mahdollisimman myöhään, jolloin potku menee syvälle ja tyrmäys onnistuu. Jos potkaiset liian ylös, sinut heitetään, ja jos potkaiset liian alas, niin saat koukusta. Vähän kuin puun ja kuoren väliin jäisi.

Joka tapauksessa hyppiminen edestakaisin on paras tapa välttyä Kintaron massiivisilta hypyiltä. Jos satut osumaan oheisen kuvan kaltaiseen tilanteeseen, niin iske isoimmalla, pahimmalla, ilkeimmällä ja rumimmalla erikoisliikkellä mitä taistelijasi valikoimasta löytyy (kuten Sub-Zeron Jäädytyksellä tai Scorpionin Keihäällä). Kintaroa voi iskeä koukulla tai kiertopotkulla, mutta todennäköinen lopputulos on se, että sinut otetaan kiinni, sinut heitetään, päällesi hypätään ja lopuksi Kintaro nauraa sinulle päin naamaa. Erittäin kova vastustaja. Voiton avain on olla valmiina mihin tahansa Kintaron liikkeeseen, tosin hänen ennalta-arvaamattomuutensa tuottaa ongelmia. Jos löydät avoimen paikan, iske aina tehokkaimmalla liikkeelläsi. Kaiken kaikkiaan varaudu siihen, että Kintaro tekee sinusta silppua useamman kerran, ennenkuin löydät oikean 'tatsin'.

Siitä vain harjoittelemaan. Kun löydät Kintaroa vastaan toimivan taktiikan niin kerro meillekin, ole niin hyvä!

Shao Khan ja Kintaro alkukuvassa

Pidä L ja R -näppäimiä pohjassa kytkiessäsi virran SNES:iisi. Odota kunnes Acclaimin logo ilmestyy, niin näet kuinka Shao Khan Kintaron kanssa pistää sen päreiksi. Har har.

Taiselijatiedosto:Pomomies II

SHAO KHAN

Shao Khan olisi kaikkien pomojen äiti ,jollei sattuisi olemaan mies. Toisaalta nykylääketiede pystyy aika hämmästyttäviin suorituksiin.

STRATEGIA:
Muuntele hyökkäyksiäsi. Käytä potkuja lennosta. Torju vihreät keihäät ja nopeat hyökkäykset. Odota kunnes Shao vetää henkeä (tietää siitä kun hän osoittaa taistelijaasi), ja anna palaa kaikella mitä arsenaalistasi löytyy. Se on paras strategia ainakin muutaman iskun perille saamiseksi. Pitkälle kantavat aseet tehoavat hyvin Shao Khania vastaan, mutta muuntele aina hyökkäyksiäsi. Jos hän oppii taktiikkasi, niin taistelijasi on liemessä.

Äijä lootassa

TOASTIE MAN

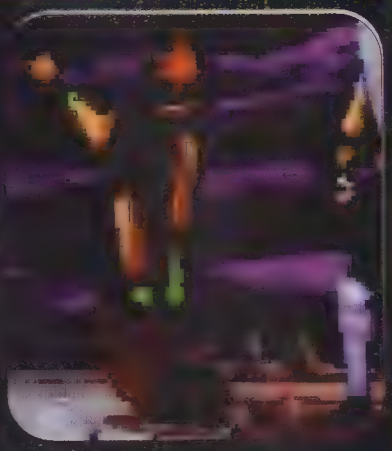
Tämä huvittava tapaus ilmestyy aina silloin tällöin ruutuun hoilottamaan. Kuka hän oikein on, sitä emme ole onnistuneet selvittämään, mutta luulemme että kyseessä on joku ohjelmoijista. Naurettava äijä joka tapauksessa.

Turnajaiset: Erikoistoiminta

Pelistä löytyy myös erikoinen kaksinpelimoodi nimeltään Turnajaiset. Turnajaisissa kumpikin pelaaja valitsee joukkueeseensa neljä taistelijaa. Kun ensimmäisen taistelijan energia loppuu, tulee kentälle seuraava ja niin edelleen, kunnes toisen pelaajan taistelijat loppuvat. Tähän moodiin pääsee, kun painaa L, R, ja START nappulat pohjaan otsikkoruudussa. Kunnon haasteen saa, kun ei valitse suosikkitaistelijoitaan, vaan antaa koneen arpoa joukkueen. Arvonta tapahtuu painamalla SELECTiä. Älä unohda mistä luit tämän ensimmäiseksi.

Piilotetut taistelijat

JADE



Vihreä naisninja Jade asuu Outworldissä, jossakin Goron valtakunnassa. Jade on haavoittumaton kaikille heittoaseille, ja hän itse heittelee viuhkoja kuten Kitana. Päästäksesi ottelemaan häntä vastaan, pelaa kunnes saavutat taistelijan, joka on vuorossa ennen kartalle merkittyä kysymysmerkkiä. Voita ottelu käyttäen VAIN ALAPOTKU-NÄPPÄINTÄ. Älä käytä erikoisliikkeitä äläkä torjuntoja.

SMOKE

Jälleen ninja kuten Reptile ja Sub-Zero. Myös Smoken valttina on nopeus, ja hän on täysin tappajapallukoiden ympäröimä. Ei vaineskaan, häntä ympäröivä kama on oikeasti savua. Smoken pääsee kohtaamaan kun käyttää paljon koukkuja 'The Portal' -taustakuvalla varustetun kentän aikana. Aina silloin tällöin Dan Fordenin, yhden Midwayn alkuperäisen ohjelmoijan, naama ilmestyy oikeaan alanurkkaan ja sanoo 'TOASTY!'. Samalla hetkellä, paina alas ja start -näppäimiä, niin taistelijasi lennätetään Smoken kotikulmille.

NOOB SAIBOT

Varjokuvaninja, jonka nimi koostuu kahden Midwayn ohjelmoijan takaperin kirjoitetuista nimistä. Noob heittelee keihäitä kuten kuten Scorpion, ja liikkuu (jep, oikein arvasit) uskomattomalla nopeudella. Pääsyvaatimuksena on viidenkymmenen peräkkäisen ottelun voittaminen. Tästä ninjasta emme voi väittää tietävämme paljoakaan, mutta kahden kyseisen ohjelmoijan nimet ovat luultavasti Boon ja, öh, Tobias.

Näköala yli ei-niin-villin lännen.

Tööt, tööt....vedä vivusta niin trukki saa tynnyristä!

DESERT DEMOLITION

Punaisiin nappulohin kannattaa juosta jos haluaa pitkittää peliä. Muuten se on ohi 20:ssä minuutissa.

Muistatteko Kelju K. Kojootin ja hänen unelmapäivällisensä Maantiekiitäjän? No totta kai! Sen varaan Sega on laskenutkin julkaistessaan tämän piirrettyihin pohjautuvan pelin.

'Liian helppo'

Road Runnerin SNES -versio oli mukava katsella, vaan ei pelata. Huono ohjaus teki pelaamisesta kovaa työtä. Kenttä tai pari vielä meni, mutta sitten meni hermot. Mega -versio on sama peli uusilla kentillä. Tällä kertaa vain ylivoimainen vaikeusaste on vaihtunut alivoimaiseen helppouteen – koko pelin pelaa alusta loppuun parissa tunnissa.

Tietenkin voi sanoa että peli on tarkoitettu lapsille, mutta he kyllästyvät aivan yhtä nopeasti ja kaivavat Sonicin esiin. Ja miksi eivät?

51%

TOP!

'Pää hajoaa'

Tällaiset pelit aikavat kohta raivostuttamaan. Peliin laitetaan pari myyvää hahmoa, ja väitetään koko pelin perustuvan heihin. Peliyhtiössä ollaan sitten tyytyväisiä aikaansaatuun roskaan, vaikka se ei tarjoa kymmenystäkään siitä mitä ostajan pitäisi satastensa vastineeksi saada. Sitten heillä riittää röyhkeyttä sanoa: "Tämä peli on tarkoitettu lapsille." Miten Donkey Kong Countrya sitten pitäisi kuvailla? Onko se "sofistikoitunut aikuisten peli" vain sen takia että se on niin suuri ja hyvä?
Desert Demolition on huono peli, eikä siinä ole mitään puolustusta.
Vuokratkaa ennemmin Maantiekiitäjä -video.

25%

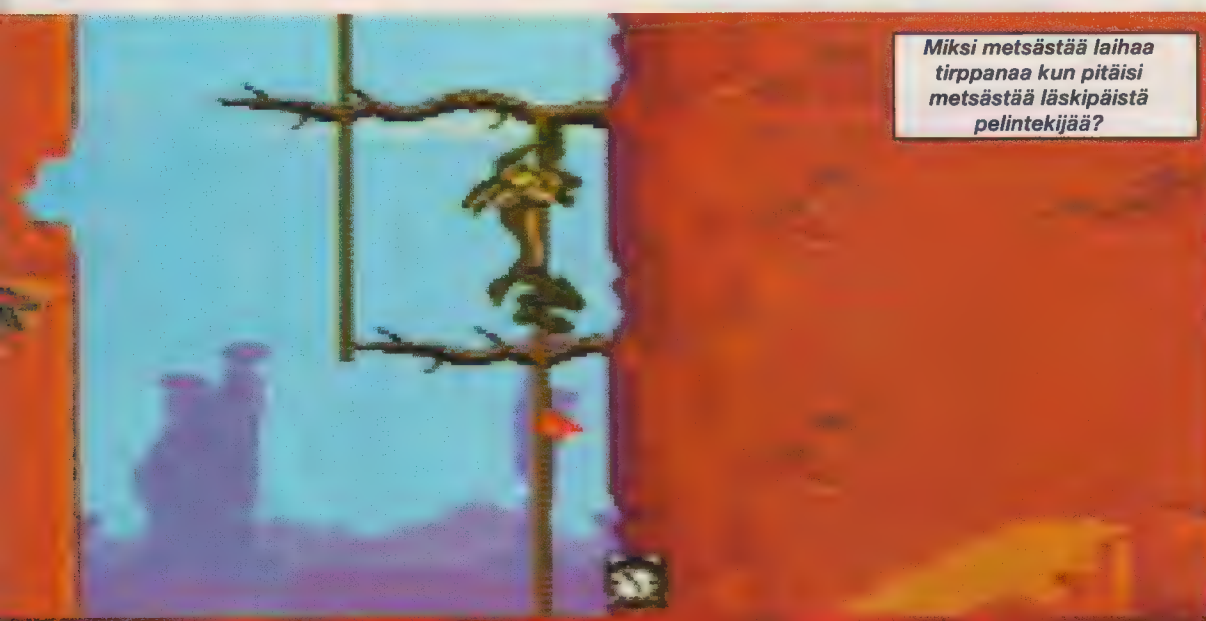
JUKKA

Aluksi valitaan pelataanko Kelju K. Kojoottina vai Maantiekiitäjänä. Kojoottiversiossa metsästetään saalista kentillä, jotka muistuttavat vanhoja lännenelokuvia. Jotta ruokavalioon saataisiin vähän vaihtelua niin Kelju joutuu kirmaamaan läpi meksikolaisen aavekaupungin, loikkimaan karanneessa junassa ja pomppimaan teräsjousella rotkoisilla vuorilla. Peli on rakennettu tavallisille tasoloikkaperiaatteille. Tärkeintä ei olekaan saada tipua pataan vaan ehtiä kentän läpi annetussa ajassa. Kenttiä on kuusi kappaletta. Viimeinen sijoittuu suureen ACMEn tehtaaseen, jossa heitellään kiitävää trukkia tynnyreillä. Jos selviää hengissä, tulee kruunatuksi ACMEn Vuoden Asiakkaaksi.

Maantiekiitäjänä pelaa aluksi samoja kenttiä kuin Kelju K., paitsi että nyt on saalis eikä saalistaja. Maantiekiitäjä on niin nopea, että Kelju joutuu turvautumaan kaikenlaisiin kapineisiin ja pommeihin linturuokaa saadakseen. Jos Maantiekiitäjä selviää loppuun asti, niin hänestä tehdään Kelju K. Kojootin harmiksi ACMEn johtaja. Eikä sitten muuta kuin: "Th-th-th-that's all folks!"

Nopeampi kuin Pendolino: SIIS avuksi iso kivi ja paljon dynamiittia.

DEMOLITION



Miksi metsästää laihaa tirppanaa kun pitäisi metsästää läskipäistä pelintekijää?

Loppu hyvin, kaikki hyvin. Parissa minuutissa.

"That's all Folks!"

MEGA

TASOHYPPELY

Julkaisija	SEGA
Jakelu	PLAYMIX
Myynnissä	NYT
Pelaajia	1
Pelimuisti	—
Koko	8 MBIT
Muuta	—

Grafiikka 85

Hyvin on onnistuttu kaappaamaan grafiikkaa piirretystä filmistä.

Äänet 81

Jassoo, musiikkikin vaikuttaa tutulta. Oikein hyvä.

Tuntuma 73

Hyvä tasoloikkaohjaus Keljun teräsjousi-jaksoa lukuun ottamatta.

Haaste 10

Koko peli läpi puolessa tunnissa. Vau.

YHTEENSÄ 40

Näyttää ja kuulostaa hyvältä, mutta siihen se sitten jääkin.

Kopiokoneella ohjelmoitu beat 'em up

Fatal Fur

Takara jatkaa Street Fighter II -kloonien sarjaa SNES:llä. Viimeisin on nimeltään Fatal Fury Special, ja se muistuttaa niin paljon Street Fighteria, että mieleen hiipii sana 'plagiaatti'.

Muutama vuosi sitten syntyi uusi beat 'em up -lajike. Kyseessä oli tappelupeli, jossa ei tarvinnut seikkailla ympäriinsä vastustajia etsimässä. Päinvastoin: peli alkoi suoraan taistelulla, jossa ainoa merkityksellinen asia oli lyödä ensin, nopeammin ja kovempaa. Street Fighter II oli näistä peleistä ensimmäinen ja monien mielestä yhä paras.

Identtiset kaksoset

Takara on saanut Fatal Furyyn monia SFII:n hyviä puolia. Ainakin se on ensivaikutelma, koska peli todellakin muistuttaa niin paljon esikuvaansa. Kenttien ulkonäön ja muun grafiikan samankaltaisuuden lisäksi kopiokonetta on käytetty surutta myös valintaruudun suunnittelussa ja otteluiden jälkeisissä herjanheitoissa (kuten esim. kun Guile sanoo: "Go home and be a family man"). Tottakai yhtäläisyyksiä löytyy myös taistelijoista.

Tiesittekös, että Chun Lillä on kaksoissisar nimeltä Mai Shiranui, ja että Ken esiintyy Fatal Furyssa tutunkuuloisella nimellä Ryo? Tämä Ryo käyttää sitä paitsi Kenin ja Ryun Dragon Punchia, joka myös aktivoituu samoilla näppäinpainalluksilla kuin SFII:ssa.

Komento takaisin

Yhdessä suhteessa Fatal Fury kuitenkin eroaa selväsi Street Fighter II:sta. Ikävä kyllä ero osuu juuri tämäntyyppisen pelin tärkeimpään ominaisuuteen. Nimittäin siinä missä SFII:n ohjaus toimii lähes vaistomaisesti, on Faltal Furyn ohjaus pahanlaisesti kämmätty.

Erilaisilla näppäinyhdistelmillä aktivoitavia erikoisliikkeitä löytyy tietysti myös Fatal Furysta. Kun SFII:ssa taistelijan saa pienellä harjoituksella tekemään manuaalissa kuvatut liikkeet, niin tässä kohdassa on Takaran kopiokone nikotellut pahemman kerran. Useita erikoisliikkeitä joutuu yrittämään monta kertaa ennen kuin ne onnistuvat. Jos pelaa lihaa ja verta olevaa vastustajaa vastaan (kaveria, joka roikkuu toisessa ohjaimessa), niin ongelma pysyy siedettävissä rajoissa koska myös toinen pelaaja joutuu kärsimään samasta rupisesta ohjauksesta. Jos taas pelaa yksinpeliä konetta vastaan, niin silloin pää voi hajota. SNES ei näet joudu sohlaamaan näppäinyhdistelmien kanssa, ja sen ohjaama taistelija onnistuu erikoisliikkeissään täydellisesti joka kerta.

Uusia odotellessa

Kun on pelannut päivän Fatal Furya niin tulee helposti siihen lopputulokseen, ettei ole alkuperäisen voittanutta. Sitä paitsi katseet ovat jo kääntyneet tulevaisuuteen: milloin saapuu Ultra 64 ja kohuttu Killer Instinct?

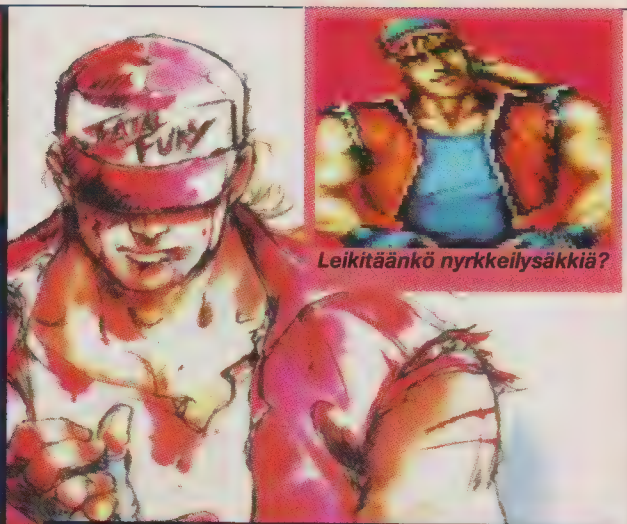
Valmiina verenluovutukseen?

'Toivomus-sarja jatkuu'

Ahaa, tutun näköistä - eikä vain SFII:sta (etkös sinä pelannut jotakin Takaran beat 'em upia aikaisemminkin Tri? -toim). Takaran ohjelmoijat, veljekset Bogard, Jubei Yamada ja muut olivat luultavasti ohjelmoineet SNES-version valmiiksi varastoon. Takaran ei siis tarvitse tehdä muuta kuin laittaa kuoret ympärille ja julkaista Fatal Furyja versio version jälkeen. FF:t toki näyttävät hyviltä, mutta toistavat itseään aivan liikaa. Takaralla ei selvästikään ole tapahtunut mitään uutta. Ei ole mitään syytä investoida FF Specialiin, jos jo omistaa jonkun toisen pelin Fatal Fury -sarjasta. Ei Special mikään huono vaihtoehto ole jos pitää tappelupeleistä eikä omista ennestään yhtään FF:a. Pelistä löytyy pari uutta hahmoa ja muutama uusi option-makupala, joten miksikäs ei...

JOONAS

81%



Leikitäänkö nyrkkeilysäkkiä?

'...9, 10! Tyrmäys!'

Tappelupelit ovat ehdottomasti TV-pelien suuren maailman hauskimpia edustajia. Itse olen sitä mieltä, että ne ovat peleistä parhaita. Hyvän tappelupelin tunnusmerkki on oma idea. Perusidea saa kyllä olla kaikilla sama: kaksi kovanaamaa vetelee toisiaan päin näköä kunnes toinen tipahtaa. Siihen on yhtäläisyyksien sitten loputtavakin. Mortal Kombatilla on oma tyylinsä (grafiikka ja veri), kuin myös Virtua Fighterillä ja Killer Instinctillä (kunhan Ultra 64 saapuu). Fatal Furylla sitä vastoin ei ole mitään omaa; se on yksinkertaisesti vaisu ja vaatimaton kopio Street Fighter II:sta. This sucks!

Tohtori WIILI

65%

y Special

SNES

BEAT'EM UP

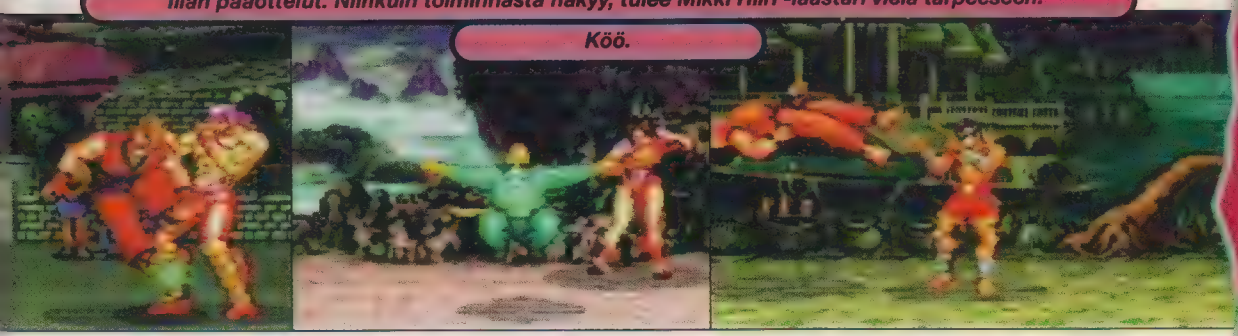
Julkaisija	TAKARA
Jakelu	UK IMPORT
Myynnissä	NYT!
Pelaajia	1-2
Pelimuisti	—
Koko	24 MBIT
Muuta	—

Fatal Furyn kaltaisia pelejä nousee kuin sieniä happosateella. Milloin tämä kärsimys oikein loppuu?

Potku sinne ja toinen tänne. Jos nököttää mielellään töllön edessä tylsistymässä niin kannattaa ostaa FF.

Illan pääottelut. Niinkuin toiminnasta näkyy, tulee Mikki Hiiri -laastari vielä tarpeeseen.

Köö.



Radikaali kampaus ja pussihousut: TV-pelipahiksen pakollinen look.

Grafiikka 81

Selkeää ja toimivaa, sopii tappelupeliin.

Äänet 69

Plingplong -musiikki ei oikein sovi peliin missä lyödään nyrkillä turpaan.

Tuntuma 78

Ei mitään Street Fighterin tason tapaistakaan.

Haaste 88

Paljon Street Fighter II:a vaikeampi – johtuu tosin huonommasta ohjauksesta!

YHTEENSÄ 76

Tarvitseeko maailma todellakin uutta Neo•Geo porttausta?

CHAMPION MOTOCRO

Tämä peli sai viileän vastaanoton Englannissa. Suomessa riittää motocrossille sopivaa metsikköä, mutta miten Moto-X pärjäisi Ruskeasannalla?

Vaikka kuinka etsimme, emme löytäneet pelin pyörien joukosta yhtään Hussea (MotoX slangia, tarkoittaa Huskvarnaa jos ette tienneet). Pelkkiä japsirukkeja silmänkantamattomiin. Ehkä sillä on jotakin tekemistä Segan kotimaan kanssa.

Miten vain, nopeat kilpa-ajopelit ovat ehkä sopivimpia paikkoja näyttää 32X:n bittimuskeleita. Tässä pelissä on yksinkertaisesti kysymys vauhdista. Vauhdista ja töyssyistä ja mudasta. Peli on pystyvierittävä moottoripyöräkilpailu yhdelle tai kahdelle pelaajalle, ja se on rakennettu standardikaavalla. Pelissä on 11 vaativaa rataa ja monta koneen ohjaamaa vastustajaa, joita voi jättää pölyä pureskelemaan. Voitto on mannaa muutenkin kuin egon kannalta. Voitto tuo nimittäin paitsi kunniaa ja rumia pokaaleja takanreunukselle, myös riihikuivaa rahaa. Ja rahaa tarvitaankin kipeästi varaosien ostoon, pyörä kun tuppaa särkymään joka mutkassa. Rahaa tarvitaan myös isomman pyörän ostamiseen aina väsyneestä piikkisestä kakspuolikkaaseen ja Super Bikeen asti.

Tietenkin kannattaa opetella pysymään pyöränsä selässä, ajamaan lujaa ja taktikoimaan, mutta kuten melkein kaikissa muissakin MC-peleissä, myös täällä tappelu kuuluu asiaan. Hyvinsijoitettu nyrkinisku kompensoikin aika mukavasti huonon ajolinjan kurviin tultaessa.

Loistavat näköalat

Pelin yksitoista kenttää tarjoavat upeita taustakuvia. Niistä löytyy henkeäsalpaavia vuoristo- ja erämaamaisemia ja ratoja monituhatpäisine katsojajoukkoineen. Voi hyvin aavistaa, että kaikki 32 –bittiä ovat ahkerassa käytössä. Muutaman erilaisen yksinpelivaihtoehdon lisäksi löytyy myös kaksinpeli, jossa ajetaan kahtia jaetulla ruudulla. Ikävä kyllä myös radat kutistuvat surkean pieniksi, ja se vie paljon peli-ilosta. Pienestä piperryksestä on vaikea erottaa mitä radalla tapahtuu. Enempää ei juuri ole kerrottavana. Pelissä kun ei ole minkäänlaista juonta, mistä kannattaisi välittää. Joten ei kun ajamaan!

NSHIP SS

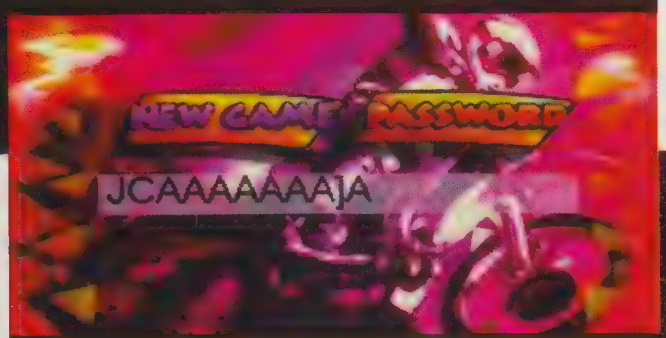
32X

KILPAILU

Julkaisija	SEGA
Jakelu	PLAYMIX
Kaupoissa	NYT!
Pelaajia	1-2
Pelimuisti	EI
Koko	—
Muuta	—

'Ensikosketukseni 32X:ään'

74%



'Liian työlästä kahdelle'

42%

Grafiikka 80

Taustakuvat ovat upeita, ja vieritys sujuu pehmeästi

Äänet 69

RRrrräännn, rrrännnrränn, vrruuummm....krashhh!

Tuntuma 81

Pärrä pysyy hyppysissä, enempää ei kai voi vaatia..

Haaste 72

Aika vaikea, mutta pitemmän päälle kyllästyttävä peli.

YHTEENSÄ 65

Käyttökelvoton kaksinpeli-mahdollisuus laskee arvosanaa paljon.

F1 World

Patrick kuvittelee olevansa toimituksen oma Mika Häkkinen. Hyppy savuttavasta Nissan Micrasta formulan rattiin on kuitenkin pitkä...

Autopelit ovat aina olleet suosikkejani. Muistan hyvin kun Pole Position ja Off Road olivat kuumia nimiä kolikkopelihalleissa 80-luvun alkupuolella. Roikuin pelihallin liepeillä (olin alaikäinen pelaamaan), ja yritin nähdä kuka oli paras, mikä oli aikaraja ja milloin se ylittyi. Uusia autopelejä ilmestyi samaan tahtiin kuin kasvoin pituutta. Ensimmäinen, jota pääsin kunnolla harjoittelemaan oli Out Run. Olin silloin kielimatkalla Englannissa, ja syötin pelille varmaan puolet taskurahoistani. Tuon kesän jälkeen olin koukussa. Aina kun näen uuden autopelin, niin minun on pakko päästä testaamaan sitä. Uusin rakkauteni on Daytona kolikkopelinä. Olen siinä tällä hetkellä 'advanced'-tasolla ykkönen kierrosajalla 40:37, jos kiinnostaa.

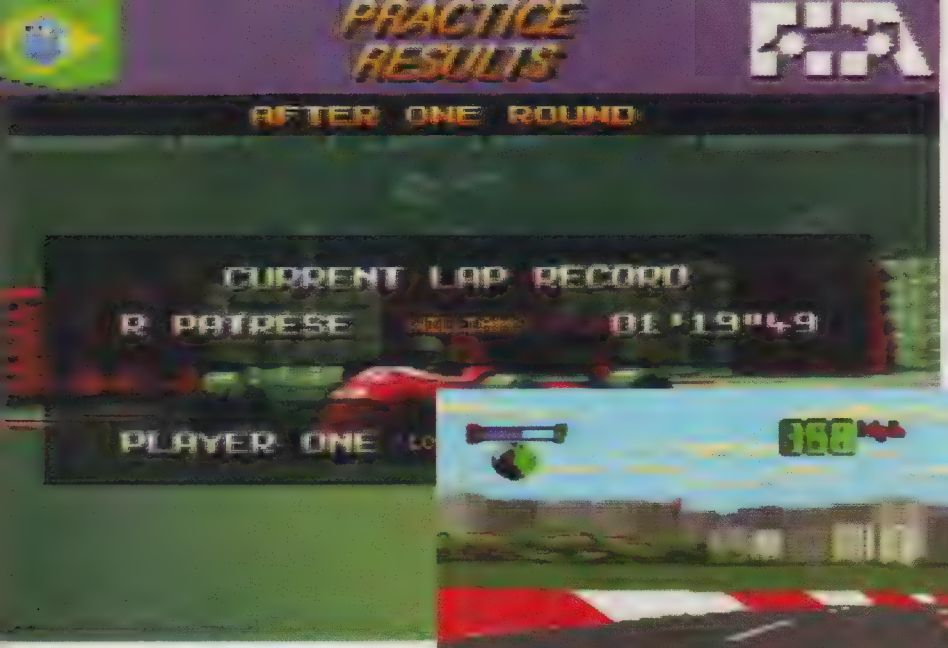
Sitten itse asiaan. Sega julkaisee Mega Drivelle uuden autopelin nimeltä F1 World. Tietääkseni se on ensimmäinen konsoliautopeli johon on lisensoitu oikeiden formulakuskien nimet. Schumacher, Häkkinen, Blundell, Hill, Berger – kaikki ovat mukana. Pelissä on mahdollista astua suosikkinsa ajohaalareihin ja taistella maailmanmestaruudesta.

Itse pelissä valitaan ensimmäiseksi talli, jossa halutaan ajaa. Suosittelen Benettonia, koska heillä on parhaat autot. Seuraavaksi valitaan pelityyppi. Vaihtoehtoja on kolme: Harjoittelu, Grand Prix ja Knockout. Harjoittelussa pääsee kokeilemaan kaikkia ratoja ilman kilpailun häslinkejä. Grand Prix -vaihtoehto tarkoittaa koko kilpailukauden ajamista. Kilpailukausi koostuu 12 eri radasta, ja pisteitä saa kustakin kilpailusta sijoituksensa mukaan. Kauden lopussa eniten pisteitä kerännyt saa maailmanmestaruuspokaalin. Knockoutin tarkoitus jäi ainakin minulle hieman epäselväksi. Se näyttää ja toimii kuten Grand Prix. Myönnettäköön ettei minulla ollut ohjekirjaa – mutta ei sitä muuten tuntunut tarvitsevankaan.

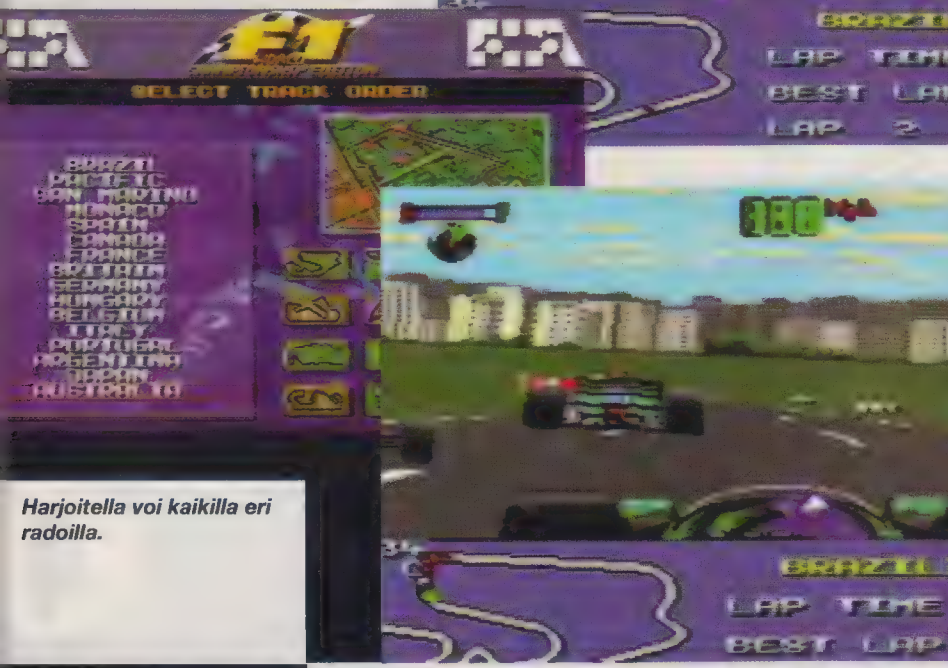
Kuvaruutu on jaettu kahtia. Karttaa kannattaa pitää silmällä.

Suorilla päästellään lusikka pohjassa.

Joskus tuntuu mahdottomalta selvitä kurveista ilman kolareita.



Kaikilla radoilla on oma kierrosennätyksensä.



Harjoitella voi kaikilla eri radoilla.

Joskus ohittamiseen ei auta edes makkaramainosdiili.

'Hyvä idea, mutta...'

Se hyvä idea on oikeiden F1-kuskien käyttäminen pelissä. Sen jälkeen kaikki näyttääkin menneen vain huonompaan suuntaan. Kokonaisuus ei ole huono, mutta pelissä on paljon ärsyttäviä asioita. On esimerkiksi mahdoton ajaa varikolle, vaikka se olisi ehdottoman tarpeellista jos haluaa voittaa. Aluksi pidin hyvänä ideana sitä, että on vaikeata ohittaa. Tuohan se realistisuutta peliin, mutta vähän aikaa pelattuani alkoi realistisuus ottamaan pattiin: kierroksella varvattavistakaan ei pääse ohi! Täytyy tunnustaa että nykyään en voi olla vertailematta autopelejä Daytona USA:an. Ehkä sen takia F1 World ei tunnu tippaakaan vauhdikkaalta.

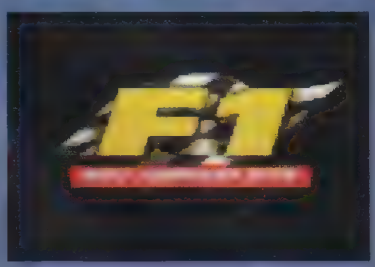
PATRICK **62%**

'Ympäri ja ympäri...'

En ole koskaan ollut innostunut Formuloista, vaikka se onkin maailman katsotuin TV-urheiluohjelma. Minun mieleistäni ajanvietettä ei ole tuijottaa tuntikausia samankaltaisia autoja, jotka ajavat perätysten rataa ympäri ja ympäri ilman, että mitään tapahtuu. Melkein kaikki F1-pelitkin kärsivät samasta tylsyystekijästä. Niissäkin ajetaan ympäri ja ympäri koko ajan, ja jollei osaa innostua "tarinasta" tallin valintoineen, osien hankkimisineen, renkaiden vaihtoineen ja varikkokäynteineen, niin peli jaksa kauaa innostaa. F1 ei ole muita vastaavia parempi eikä huonompi, mutta kuten sanottu, on syytä pitää formuloista. "Realistiset" pelit vaativat koneelta enemmän tehoa. 16 -bittisillä konsoleilla toimivat pelit kuten Super Mario Kart ja Street Racer huomattavasti paremmin!

JOONAS **55%**

MEGA



KILPA-AJO

Julkaisija	ELECTRONIC ARTS
Jakelu	PLAYMIX
Myynnissä	KESÄKUUSSA
Pelaajia	1
Pelimuisti	LÖYTYY
Koko	16 MBIT
Muuta	—

Grafiikka 71

Paikoittain hiukan epäselvää, muuten mukiinmenevää.

Äänet 35

Mitkä äänet? Olisi vaatinut paljon enemmän työtä.

Tuntuma 74

Ohjaaminen on helppoa, mutta ohittaminen pirun vaikeaa.

Haaste 63

Niin ja näin; alkaa helposti kyllästyttämään.

YHTEENSÄ 57

Tämäntyyppiseen peliin ei 16-bittinen riitä.

Heivaan, pikkukopteri!

Niin lähellä – mutta niin kaukana!

Elämä bunkkerissa on rauhaisaa...

1

Kaksi armeijaa on valmiina iskemään yhteen. Tehtävänä o
riistää viholliselta hänen arvokkain omistuksensa: häne
kunnianarvoisa lippunsa. Lipun nappaamiseks
täytyy kuitenkin olla valmiina uhraamaa
kaikkensa..
Martti-san silmäilee yhtä 90 -luvu
parhaista toiminta
strategiapeleistä

2

3

4

'Stimuloiva kilpailu!'

Sota on kiehtonut ihmisiä kautta aikojen. Vaikka sota johtaakin ainoastaan kärsimyksiin ja kuolemaan, on se silti kiinnostanut. Sotaleikit ovat myös olleet aina suosittuja. Nyt kun toisen maailmansodan loppumisesta on sopivasti 50 vuotta, on julkaistu kunnianosoituksenomaisesti Return Fire.
Ollakseni rehellinen, eivät sotapelit ole milloinkaan kiehtoneet minua mitenkään erityisesti. Return Fire muuttaa sen asian. Tässä pelissä unohtaa helposti sodan todellisuuden; kyseessä voisi yhtä hyvin olla koris-, futis-, tai lentopallomatsi. Kysessä on yksinkertaisesti kilpailu. Pelin idea on yksinkertainen: hyökkää vastustajan leiriin, nappaa vastustajan lippu ja vetäydy. Grafiikka zoomauksineen on upeaa, ja niin on myös klassinen musiikki. Peli on mestariteos. Tästä minä pidän!
PATRICK

91%

'Sota on kiva TV-pelinä'

Jos kaikille maailman mahtimiehille hankittaisiin 3DO ja Return Fire, olisi maapallo paljon parempi paikka elää. 3DO:n ja pelin kustannukset ovat olemattomat vertailussa rahasummaan, jonka valtiot joka päivä upottavat aseisiin (≈350 miljardia dollaria). Jos kaikki sotamongertajat siirtyisivät Return Fireä pelaamaan, voitaisiin kaikki nuo rahat käyttää niin, että muutkin kuin vain yksi kolmasosa maailman väestöstä saisi ruokaa pöytäänsä joka päivä. Sota sopii parhaiten TV-peliin.
MARTTI-SAN

90%

Mikään ei voita pommituslentoa aamutuimaan!

Tulta munille! Me jyrätään ne!

3-DO

RETURN FIRE

STRATEGIA

Julkaisija	PROFILIC
Jakelu	IMPORT
Myynnissä	NYT
Pelaajia	1-2
Pelimuisti	—
Koko	CD
Muuta	—

RETURN FIRE

Olen sanonut sen ennen ja sanon sen uudelleen: mikään ei pärjää hyvälle toiminta-strategiapelille. TV-pelien taiteessa pääsee harvoin antamaan Patrickille kunnon vastusta, mutta Return Firessä kauan kaivattu voitto vihdoin tuli. (Patrick väittää tuuripeliksi!) Lipun sieppaamiseksi on ensin otettava selvää sen sijainnista. Sieppaamiseen saa avukseen asearsenaalin josta Stormin' Normankin olisi kateellinen. Sitten on raivattava raskaalla tykistöllä tie vihollisen asemien läpi. (Raskaalla tykistöllä tarkoitetaan kaksitonnista panssarivaunua.) Lippu voi olla missä tahansa kartalla, joten voi joutua tekemään paljonkin tiedustelutyötä sen löytämiseksi. Lipun löydyttyä laulaa Halleluja -kuoro, ja sen jälkeen on aika ujuttautua jeepillä salaa vihollisen alueelle. Jeeppi on ainoa kulkuväline jolla lippua voi kuljettaa. (Sen taipumus räjähtää kvarkeiksi pienestäkin tulituksesta tekee lipun noutamisesta hermoja raastavan kokemuksen.) Kun on noutanut lipun, pitää se pika pikaa kuljettaa kotitukikohtaan. Sen jälkeen voikin nauttia voitostaan. Peli ei ole vaikea, mutta pelaajasta riippuu kuinka monimutkainen siitä tulee.

sä listattuna kulkuvälineet joita tetään taistelussa pienestä unpalasta. Niitä on paljon, mutta kannattaa käyttää harkiten.

eus ja ketteryys ovat panssariauton vuudet. Sillä voi selvitä tykkitulesta n nahoin kun pitää jalan kaasulla. Se arustettu voimakkaalla tykillä jolla pamauttaa useimmat vastustajat paleiksi.

lanniksi Armored Support Vehicle V). Minun suosikkikulkuneuvoni. Se on raskaasti aseistettu ilmatorjunta- ja maamaaliohjuksilla sekä miinoilla. Siinä on vain pieni varjopuoli: se on hidas ja kömpelö.

Tuulennopea ja helposti ohjautuva. Ainoa kulkuväline jolla voi kuljettaa lippua. Aseistuksena pari käsikranaattia joilla voi ravistella rakennuksia. Kestää heikosti tulitusta.

Haavoittuva ja vaikeimmin ohjattava kulkuneuvo, mutta tiedusteluretkillä ykkönen. Aseistettu pienoistykillä ja kaukohyökkäyksiä varten ohjuksilla.

Jos on pulaa ammuksista, polttoaineesta tai varaosista niin kartalta löytyy useista eri paikoista huolto- ja täydennyspisteitä.

Paras taktiikka Return Firessä on ensin lähettää helikopteri ottamaan selvää vihollisen lipun sijainnista. Sen jälkeen palaa tukikohtaan ottamaan raskaan panssarivaunun ja käy räjäyttämässä vastarinnan pois reitiltä. Sitten jeepillä pääseekin ilman mainittavaa vastustusta noutamaan lipun kotitukikohtaan.

Grafiikka 87

Realistisen hienoa, saa 3DO:n omistajan myhäilemään.

Äänet 92

Järeitä räjähdyksiä jotka tekevät selvää TV:n kaiuttimesta jos ei pidä volyymiä pinellä.

Tuntuma 89

Järeitä räjähdyksiä jotka tekevät selvää TV:n kaiuttimesta jos ei pidä volyymiä pinellä.

Haaste 86

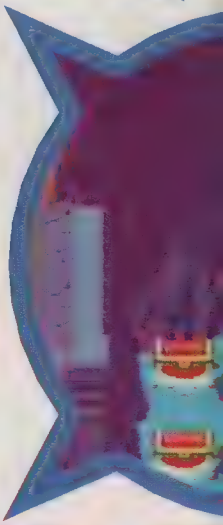
Kaksinpelissä hauskuus ei lopu koskaan. Yksinpelinä hieman yksitoikkoinen.

YHTEENSÄ 90

Tämä peli näyttää 3DO:n parhaat puolet!

Alin kotiseuturetki muuttuu tapaamiseksi kohtalon kanssa.

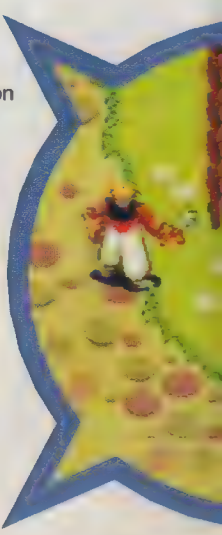
The Story of Thor



Kyläläiset pilkkaavat prinssi Alia hänen aarteenetsintäinnostuksensa takia. Yleensä saaliina onkin pelkkää romua. Eräänä päivänä nauru juuttuu kuitenkin kyläläisten kurkkuun – Ali on löytänyt kultaisen käsivarsipanssarin. Samaan aikaan aukeaa portti pahan valtakuntaan...

Kapteeni Lattapää tovereineen valmistautuu epätoivoiseen hyökkäykseen.

Nintendon omistajiin verrattuna on Segalla pelaaville tarjottu vain vettä ja leipää, kun kyse on RPG- ja seikkailupeleistä. Segan seikkailuista ei löydy yhtään mainitsemisen arvoista peliä. On siis korkea aika julkaista The Story of Thor. The Story Of Thorin tapahtumat sijoittuvat Oasis-nimiselle saarivaltakunnalle. Kun prinssi Ali on eräänä päivänä retkellä, hän sattumalta osuu tuntemattoman luolan suuaukolle. Luolan sisältä hän löytää kultaisen esineen, käsivarsipanssarin. Alin kokeillessa



'Korjaus pahaan puutteeseen'

Nintendopelaajat ovat todella pilalle hemmoteltuja toimintapohjaisten ongelmapelien suhteen. Ainakin verrattuna Sega-pelaajiin, joille tarjolla on enimmäkseen vauhdikkaita tasoloikkapelejä. Monelle Segan omistajalle saattaakin The Story of Thor olla mielenkiintoinen tuttavuus. The Story of Thorin muistuttaa paljon Nintendon kuuluisaa Zeldaa, mutta toimituksen mielestä se on enemmänkin jotakin Brain Lordin ja Soul Blazerin välimaastosta. Vihamielisessä ympäristössä toiminta on enimmäkseen hirviönmöyhentämistä ja miekkataisteluita. Arvoitusosuus on oikean reitin löytämistä labyrintissä, ja aarrearkut arvokkaine sisältöineen ovat tietenkin asiaankuuluvaa rekvisiittaa. The Story of Thor ei ole aivan helpoimpia pelejä. Helppo alku saattaa hämätä mutta peli vaikeutuu nopeasti. Jo Shadea etsiessään joutuu keihäs- ja jousimieslaumojen maalitauluksi, vierinkivien liiskaamaksi ja naulamattojen pistelemäksi. Zeldassa ja Soul Blazerissa aseita löytyy jatkuvasti, tässä pelissä taas saa yhden miekan jolla voi lyödä kymmenen kertaa. Sen jälkeen miekka katoaa, ja pelaaja on täysin pienen taskuveitsensä varassa.

On lievästi sanottuna tuskien takana löytää uusia aseita, muonaa ja taikoja. Mukanaan ei kuitenkaan voi kantaa kovinkaan paljon tarpeellista tavaraa, koska taskut ovat ahtaat. Kartta on erityisen hyödyllinen keksintö, ja erikoisliikkeitä löytyy riittävästi.

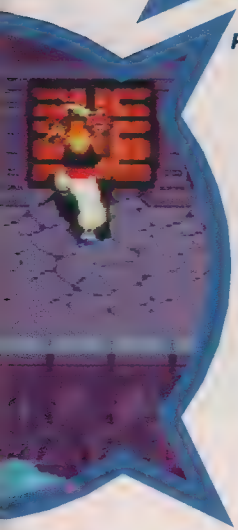
The Story of Thor on kaiken kaikkiaan kunnon haaste, ja ennenkaikkea Sega on onnistunut täyttämään kiusallisen puutteen pelitarjonnassaan. Onnittelemme kaikkia Sega-pelaajia.

88%

MATSU

Pahikset joraavat nuotiolla. Kohta tulee kuitenkin pahanlaisesti nekkuun.

panssaria, herää sitä vartioiva haamu. Haamu on hyvin heikko, mutta saa kerrotuksi Alille kuinka panssari on aikoinaan kuulunut mahtavalle velholle. Velhon kilpailijalla puolestaan oli hopeinen käsivarsipanssari. Hopeisella panssarilla toinen velho hallitsi pahoja maan voimia. Viimeisen velhojen välisen taistelun jälkeen käsipanssarit katosivat jäljettömiin. Niistä ei kukaan tiennyt vuosituhansiin - ennenkuin nyt. Prinssi Alin tehtävänä on tuhota hopeinen käsipanssari, joka on kaikessa hiljaisuudessa kasvattanut voimiaan. Ennen siihen asti pääsemistään hänen on kuitenkin etsittävä kultaisen panssarin suojelushenget. Yhdenkään hengen luo ei tietystikään tallustella ilman seikkailuja. Helpoiten löytyvä henki on haltijatar nimeltä Dytto. Hän on tulia sammutteleva vesiolento, joka



parantaa haavoittuneita. Efreet on aggressiivinen tulenhenki, joka onneksi taistelee Alin kanssa samalla puolella. Joukon hämärin on varjohenki Shade. Shadelta Ali saa taikavoimia joilla voi sekä jakautua että siirtyä muutoin luoksepääsemättömiin paikkoihin, kuten kalliokielekkeille. Viimeisin, ja myös nälkäisin, hengistä on kasvihenki Bow, joka muistuttaa kävelevää lihansyöjäkasvia. Bown ruokalistan kärkipäästä löytyy metalliportteja, puuovia ja muureja.

Hedelmät, kala ja vihannekset – muista ravintoympyrä taistellessasi demoneja vastaan.

Kätevä kaveri, jonka

seurassa ei tarvitse huolehtia ulos/sisäänjäämisestä. Henkiä etsittäessä kuljetaan Oasiksen eri osissa. Kun pahuuden portti tuntemattomaan avautuu, saaren valtaa suuri joukko erilaisia hirviöitä. Alin pitkä matka saaren itäisiin osiin vie hänet taisteluun ensin rosvojoukkiota vastaan, ja lopuksi saaren korkeimmalle huipulle. Huipulla on hirviöiden kivilinnake, joka Alin pitää valloittaa. Siellä ongelmat vasta todella alkavat...

Ai, ai, ai! Niin siinä käy kun luulee olevansa joku Bruce Lee.

'Paras Segan seikkailupeli aikoihin'

Ensimmäiseksi kuulin The Story of Thorista sen, että se muistuttaa Zeldaa: siinä on vanhan idolini Yuzo Kosihiron säveltämä musiikki ja tapahtumat sijoittuvat Oasikselle. Peli kuulostaa jo ennakkoon niin hyvältä, että sen on oltava kauan odotettu , vihdoinkin lupaukset lunastava Mega Drive- huippuseikkailupeli. Peli melkein onnistuukin ennakko-odotusten lunastamisessa. En muista sitten Master System -aikojen (Phantasy Star, Y, Spellcaster, Golden Axe – muistuuko mieleen...) pelanneeni yhtä mukaansatempaavaa Sega -seikkailua. Sillä vaikka The Story Of Thor hyvä onkin, ei se kuitenkaan paini samassa sarjassa Nintendon ja Squaren pelien kanssa. Yuzo on pieni pettymys (aloitettuaan teknon Streets of Ragella mies ei ole ollut entisensä) ja toimintaa painotetaan hieman liikaa minun makuuni. Zeldasta saadut vaikutteet näkyvät, tarina on hyvä ja peli on hyvän näköinen. The Story of Thor on Soleilin kanssa suosikkipelini Mega Drivelle tällä hetkellä.

TOPi

89%

MEGA

ROOLIPELI

	SEGA
Jakelu	PLAYMIX
Myynnissä	NYT!
Pelaajia	1
Pelimuisti	PARISTO
Koko	24 MBIT
Muuta	—

Grafiikka 88

Selkeää ilman kolmiulotteisuuttakin. Joitakin yksityiskohtia katselisi pitempäänkin, jollei tarvitsisi pysyä hengissä.

Äänet 45

Kirkkaat ja möyhevät. Joissakin kohdissa 'improvisoituja' molliteemoja joista muut ovat luopuneet aikoja sitten.

Tuntuma 82

Melko huono ohjaus, vaikeatoiminen hyppy ja potku -yhdistelmä.

Huaste 90

Varusteiden etsiminen, hengissä pysytteleminen ja arvoitusten ratkaiseminen – kaikki yhtä aikaa! – takaa ettei aika tule pitkäksi!

YHTEENSÄ 89

Kauan kaivattu seikkailupeli Mega Drivelle.

The Pagemaster

Niinpä niin, se on tietysti Macaulay Culkin Game Boy-versiossakin. Filmin unohtaneilla on nyt tilaisuus virkistää muistiaan.

Isot kirjat ja ällöttävät aaveet ovat The Pagemasterin vaatimatonta kuvallista antia.

Tämänkaltaisia tasohyppelypelejä on Game Boylle miljoonittain. Älykkäät pelaajat kuten te, arvon lukijat, tietävät mitkä niistä kannattaa omistaa. The Pagemaster ei kuulu siihen joukkoon.

Aavistanette jo edellisessä numerossa olleesta SNES-version arvostelustani, että Macaulay Culkin ei lukeudu suosikkinäyttelijöihini. Inhoan omahyväisiä rasvanorsseja, jotka esittävät pikkuvanhoja sankareita arkkiamerikkalaisissa "komedioissa". Tietenkään sillä, että nutipää on jo kolmetoistiaana tehnyt enemmän tuohta kuin minä tulen koko elämäni aikana ansaitsemaan, ei ole mitään tekemistä asiassa, eihän? Älkää vain luulko että Ei-Ketään-Kotona-tähteä kohtaan tuntemani vastenmielisyys mitenkään vaikuttaisi mielipiteeseeni itse pelistä. Me täällä toimituksessa olemme ehdottoman objektiivisia ja moisten henkilökohtaisten pikkuseikkojen yläpuolella uurastaessamme väsymättä luotettavien peliarviointien eteen. Tässä pelissä riittää sitä paitsi valittamista ilman, että sekoittaa jotain pikkustaraa asiaan.

Noniin, eteenpäin. Kyseessä on tavanomainen tasohyppelypeli, jossa on useita läpipelattavia kenttiä. Jokaisessa kentässä on vähintään kolme selvitettävää tasoa ennen kuin suoritus palkitaan salasanalla. Avuksi löytyy erilaisia power-upseja, kuten aseita, lisäelämiä ja lenkkareita. Pelin ratkaisemiseen ei riitä pelkkä kenttien läpipelaaminen, vaan mukaan täytyy matkan aikana kerätä kirjastokortteja. Päähenkilö liikkuu sulavasti – enemmän Prince Of Persia- tyylisesti juosten kuin Marion tapaan hyppien. Ongelmana on saada hänet toimimaan halutulla tavalla. Vaatii nimittäin melkoista nykertämistä saada varsinkin hypyt osumaan sinne, minne haluaakin. Täysin toivotonta!

Kirjastokortin löytäminen voi olla kova juttu Macaulay Culkinin kaltaiselle rasvanorssille.

'Virgin on uusi Ocean'

Kaikki uudet tasohyppelyt tuntuvat kärsivän samasta kesto-ongelmasta: ne kaikki on tehty monta kertaa aiemmin. Toki Virgin on yrittänyt uudistaa aihetta ja onnistunutkin yhdessä suhteessa. Tasot ovat vaihtelevia ja originaaleja. Sekä poikittais- että pystyvieritystä löytyy, mutta se ei juuri auta, kun peli-idea on vanhan kertauksta. Virgin on perinyt Oceanin manttelin Englannin elokuvalisenssipelien ykkösnimenä. Ikävää että he ovat perinneet myös Oceanin laatutason. Jokaisella Game Boyn omistajalla on varmasti kourallinen tällaisia keskinkertaisia pelejä kokoelmassaan. Tätä ei voi suositella kuin innokkaimmille Macaulay Culkin-faneille.

JOONAS

69%

'Potaskaa'

En pitänyt ollenkaan SNES-versiosta, eikä tämä ole parempi. Tämän tyyppisiä Game Boy-pelejä on ilmestynyt minun makuuni aivan tarpeeksi. Elokuvalisenssipelit ovat harvoin hyviä, eikä Pagemaster ole mikään poikkeus. Enempää sanottavaa minulla ei tästä pelistä ole. Se on pelkkää potaskaa.

PATRICK

40%

GAME BOY

TASOLOIKKA

Julkaisija	VIRGIN
Jakelu	BERGSALA
Myynnissä	NYT
Pelaajia	1
Pelimuisti	SALASANA
Koko	—
Muuta	SUPER GB

Grafiikka **70**
Toimivaa, mutta tuttua.

Äänet **71**
Ei mitään mieltäylentävää, mutta menee.

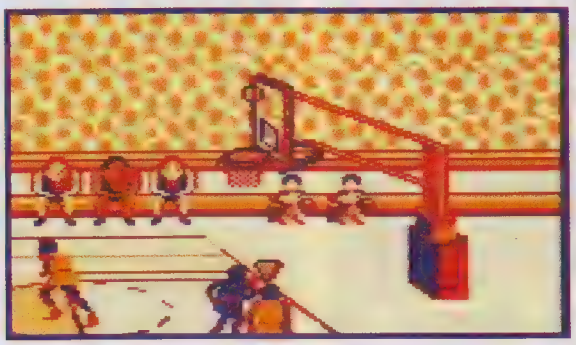
Tuntuma **54**
Culkin on yhtä neuroottinen kuin elävässä elämässäkin

Haaste **65**
Huonosta ohjauksesta kärsii koko ruumis.

YHTEENSÄ **58**
Sitä samaa yhdentekevää tavaraa, jota olemme saaneet jo tarpeeksi.

NBA Jam
Tournament Edition

Alkuperäisen NBA Jamin Game Boy -versio ei oikein vakuuttanut, joten Acclaim on jatko-osalla halunnut näyttää taitonsa. Onko parannusta tapahtunut, vai onko Acclaim halunnut paikata Tournament Editionilla vain budjettiaan?

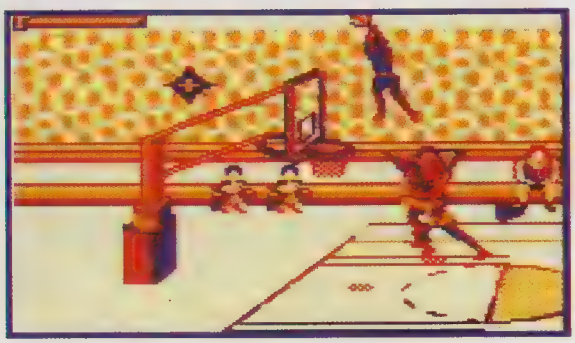


Oranssinpunertavat donkkaa tykimmin.

Game Boyn Tournament Edition sisältää suunnilleen samat uutuudet kuin SNES- ja Mega Drive -versiotkin. Se tarkoittaa muutoksia tyylissä, pisteytyksen uusimista, palavia palloja ja lisää nopeutta. Pelaajiakin on tullut lisää koko joukko, kaikki suoraan NBA -liigan huippujoukkueista. Jos seuraa amerikkalaista koristä, niin täältä löytyy ainakin tilastoja.

Tähän saakka kaikki vaikuttaisi olevan kunnossa, mutta pelin aloittaessaan joutuu heti kysymään: miksi Game Boylle on yritetty tehdä korispeli? Jokainen tietää, että kolikkopelin kääntäminen Game Boylle on mahdoton tehtävä, erityisesti kun kyseinen kolikkopeli rakentaa paljon graafisen näyttävyyden varaan. Miten se voisi toimia mustavalkoisella pikkuruudulla?

Tähtiä löytyy Shaquille O'Nealista lähtien.



'Ei hauskempaa kuin todellisuudessa'

"Paljon hauskempaa kuin todellisuudessa", oli mielipiteeni SNES:n NBA Jam - Tournament Editionista. Ikävä kyllä em. lausunto ei sovi mitenkään saman pelin Game Boy -versioon. Urheilu on todellisessa elämässä yleensä paljon tylsempää kuin Nintendolla pelaaminen, mutta tässä tapauksessa kompuroisin mieluummin koriskentällä kuin turhautuisin Game Boyn kanssa. Vaikka vielä mieluummin tekisin jotakin aivan muuta.

TOPI

52%

'Koripallo ei sovi Game Boylle'

Pidän koriksesta elävässä elämässä, kolikkopelinä ja SNES:llä. En kuitenkaan Game Boylla. Pikkuruudulla peli on puuroista ja pelikelvotonta. SNES -versio oli erikoisuuksineen hauska, mutta tämä ei. Acclaimin olisi pitänyt oppia virheestään ensimmäisen epäonnistuneen NBA Jam Game Boy -version jälkeen, mutta ei. Pakko oli tämäkin kääntää – hyi, hyi, hävetkää!

PATRICK

57%

GAME BOY

URHEILU

Julkaisija	ACCLAIM
Jakelu	BERGSALA
Myynnissä	KESÄKUU
Pelaajia	1-2
Pelimuisti	—
Koko	—
Muuta	—

Grafiikka 73
Parempaa kuin ykkösessä. Game Boyn suorituskyvyn äärirajoilla mennään.

Äänet 52
Edelleen parempaa kuin alkuperäisessä. Vaikkei se vielä paljoa auta.

Tuntuma 68
Miniatyyrikoris ei SNES-versiolle pärjää.

Haaste 64
Paljon, paljon otteluita. Eri asia sitten on, jaksaako niitä pelata kukaan.

YHTEENSÄ 55
Parempi kuin alkuperäinen, mutta ei yllä SNES -version tasolle.

'Olen raivoissani!'

James Cameron on tunnettu erikoistehosteilla höystetyistä filmeistä kuten Abyss ja Terminator 2. Hänen kädenjälkensä näkyy myös "post-rambolaisessa actionrainassa" nimeltä Aliens. Lyhyesti sanottuna mies on maailman paras toimintaeffojen tekijä. Miksi ihmeessä kuitenkin lähes jokainen hänen filmiensä pohjalta tehty peli sitten on epäonnistunut? Koska unelmatehtaassa on joukko ahneita limanuljaskoja.! Heidän tehtävänään on huijata rahat pois niiltä, jotka pitivät elokuvasta. Se tapahtuu kasaamalla elokuvaan etäisesti liittyvä pelinraato, ja odottamalla sitten saaliin tarttumista koukkuun. Ne raukat, jotka ostavat sian säkissä, tajuavat pian erehdyksensä ja ryntäävät pää kolmantena jalkana osto/myynti -liikkeeseen vaihtamaan kasettia. Kun huhu pelin huonoudesta leviää, laskee pelin arvo kuin lehmän häntä, ja lopputuloksena pelistä saa vaihdossa vain murto-osan uutena ostetun arvosta. Silloin minun kärsivällisyyteni loppuu. Arvon lukijat! Lupaan täten taistella moisia huijareita vastaan kaikin voimin, ja lupaan etten petä teitä tässä loppumattomassa taistelussa oikeudeksi saada kunnollisia kasetteja cartridgeportteihimme! (*Paikka, pikku Manga-friikki! Paikka! -toim.*)

MARTTI-SAN

35%

'Syy vai seuraus'

Älkää kysykö mitä yritän otsikolla sanoa, se vain kuulosti oikealta. Odotukseni eivät olleet kovin korkealla tämän pelin suhteen. Ensinnäkään en pitänyt elokuvasta ja toiseksi en ollut vielä toipunut Cliffhanger ja Last Action Hero -pelien aiheuttamasta shokista. Edellämainitut fiaskot True Lies hakkaa kuitenkin 4 – 1. Se on hyvin suunniteltu ammuskelupeli ja toimii odotettua paremmin. Pelin suurimpana heikkoutena on sen armoton pitkäpiimäisyys. Kun on nähnyt yhden kentän niin on nähnyt ne kaikki. Pelitekniikka koostuu lähinnä vihulaisten sijainnin mieleenpainamisesta ei ole myöskään meikäläisen makuun. Sitä paitsi Arska–spritea on vaikea saada tottelemaan; hän saa usein luodin tai kaksi nahkaansa ennen kuin ehtii edes ampuma-asentoon. Jos pitää ammuskelusta, niin sitä kyllä True Lies -kasetilla riittää!

JOONAS

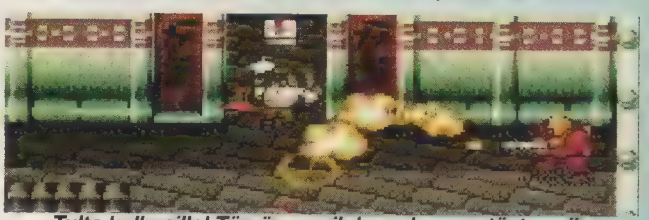
73%

Kun (siis ei jos) joudut piiritykseen käytä vanhaa kunnon ammu kaikkea mikä liikkuu -taktiikkaa .

Kuka olisi uskonut Acclaimin nousevan elokuvalisenssipelien eturivin tuottajaksi? Kurt, Sylvester ja Arnold. Seuraavaksi tulee varmaankin peli, jonka pääosassa on Michael Douglas.

Elokuvan nähneet muistanevat siinä olevan pari hienoa stunt-kohtausta, hiukan moottoripyörällä kaahaamista, lukuisia räjähdyksiä ja loppumattomasti ammuskelua. Ai niin, ja Jamie Lee Curtis tietysti. Katsotaanpa... ahaa, ainakin ammuskelu on saatu ympättyä peliinkin. Ja risti seinään – se ei ole tasoloikka! Sen sijaan peliin on valittu lintuperspektiivi Addams Familyn tai Zoombiesin tapaan. Päähenkilö voi siis liikkua ja ampua kahdeksaan suuntaan. Niinkuin tuli jo mainittuakin, niin pelin kantava idea on ampuminen, ja räiskintää sitten kyllä riittääkin! Minne tahansa kääntyykin, aina tormää aseistettuihin vihollisiin. Useimmilla pahiksilla on pistooli, mutta löytyy myös epämiellyttäviä tyyppejä jotka ovat aseistautuneet konekiväärein tai kranaatein. Kaiken tämän keskellä pitäisi vielä olla teilaamatta viattomia siviilejä jotka hortoilevat tulilinjalla. Liian monen sivustakatsojan viilentäminen tuo näet ruutuun Game Overin. Tietysti asiaan kuuluu myös aseiden ja bonuksien kerääminen, mutta pääasiallisena ideana on ampua mahdollisimman monta vihollista. Ensimmäisillä pelikerroilla vihollisjoukoista on mahdotonta selvitä. Kannattaakin suosiolla alusta pitäen yrittää painaa mieleensä pahisten sijainti. Kun tietää missä roistot lymyävät, heidät voi kylmentää ennenkuin he edes ehtivät ilmestyä ruudulle. Kannattaa varata siis runsaasti aikaa ja kärsivällisyyttä ennenkuin aloittaa True Liesin pelaamisen.

Kiinalaisesta temppelistä löytyy kaikenlaista hyödyllistä poimittavaa. Syöksy sisään, hamua power-upit itsellesi ja valmistaudu lämpimään vastaanottoon palatessasi ulos.

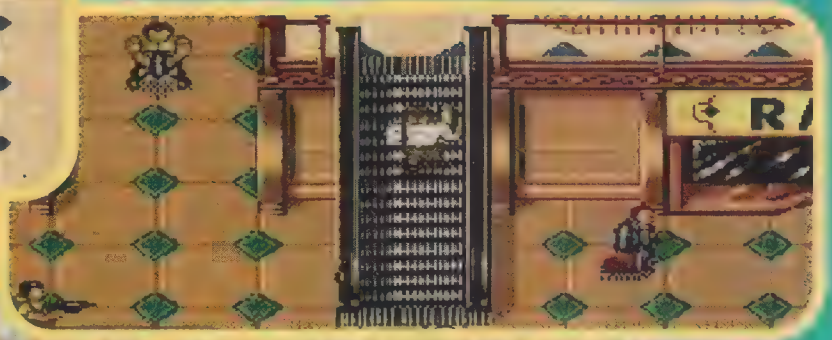


Tulta kulkusille! Tämän rumiluksen kanssa täytyy olla ekstrahuolellinen. Piiloudu seinän taakse kunnes hän vetää henkeä, työnnä sitten aseesi esiin ja suolaa hänet. Ole varovainen, äläkä näyttäydy enempää kuin on tarpeen. Hiiviskelytekniikka tehoaa useimpiin, mutta juuri tätä häiskää vastaan on virheettömyys elintärkeää. Älä unohda kerätä aseita ja muita hyödyllisiä esineitä.

Meidän sankarimme! Juuri pikku viemäriuinnilta palanneena. Voi melkein tuntea löyhkän.

Varo räjähtäviä esineitä. Jos menet liian lähelle niin saat tietää elätkö tai oikeammin sanottuna et. Enää.

Täällä olisi smart-pommi paikallaan. Tai oikeastaan mikä tahansa pommi.



Yritä olla osumatta shoppailijoihin. Paitsi niihin, jotka ostavat uhanalaisista eläimistä tehtyjä turkiksia.

Pensaassa istuu ilkeä tyyppi jonka olemassaolon huomaa vasta kun hän alkaa ampua. Teitä on varoitettu, joten ei kannata tulla meille

Ei kovinkaan hääppöinen labyrintti. Voi sinne kuitenkin eksyä...

Kuolleet roistot näyttävät epämiellyttäviltä maatessaan verilammikossa. Onneksi he katoavat parissa sekunnissa, niin ei tarvitse potea huonoa omaatuntoa.

No olihan se Arskakin siellä! Mulkoilee kulmasta yhtä iloisena kuin aina.

SNES

TRUE LIES

AMMUSKELU

Julkaisija	ACCLAIM
Jakelu	BERGSALA
Myynnissä	KESÄKUUSSA
Pelaajia	1
Pelimuisti	EI
Koko	8 MBIT
Yleensä	—

Grafiikka 84

Alku- ja välikuvat ovat vaikuttavia, ja vieritys on pehmeää joka suuntaan.

Äänet 84

Hyvät äänitehosteet ja elokuvamainen musiikki. Ei valittamista tällä osastolla.

Tuntuma 72

Arskalla tuntuu olevan oma tahto. Ikävä kyllä se ei yleensä ole sama tahto kuin pelaajalla.

Haaste 71

Jos on kärsivällinen ja omaa hyvän muistin, niin tämä peli ei tuota suurempia ongelmia.

YHTEENSÄ 65

Elokuvalisenssipeleistä parhaita, mutta liian yksitoikkoinen huippupisteitä saadakseen.

PUZZLE BOBBLE

ボブル

Kaikkihan tietävät, että tytöt pitävät ongelmapeleistä. Siksi annoimmekin toimituksen ainoan tytön testattavaksi supersöötin Puzzle Bobblen. Peliarvostelun lisäksi hän selvitti mitä väkivaltapojat ajattelevat ongelmatytöistä. Ja päinvastoin.

Olen monesti kuullut ihmisten, ja erityisesti ilkeiden poikien, väittävän että syy ongelmapelien suosioon tyttöjen keskuudessa on se, etteivät tytöt selviä vaativammista TV-peleistä.

Kerrompa teille jotain: ainoa syy siihen miksi tytöt eivät pidä ammuskelu- ja tappelupeleistä on se, että ne ovat niin tavattoman huonoja. Niiden tekijät (poikia aivan ilmeisesti) ovat tehneet niistä mahdollisimman väkivaltaisia, sekä ujuttaneet sekaan jonkun bimbon kuolaavien poikien tuijotettavaksi. Hyvä esimerkki on Killer Instinctin Orchid, jonka saa oikeita nappuloita oikeassa kohdassa painamalla vilauttamaan tissejään. Ei pelaajaan päin (taitaisi olla vähän liikaa japanilaisille koulupojille), mutta tarpeeksi selvästi, että pojilla alkaa pulssi nousta. Ja joiden on pakko pelata vielä kerran. Sen älykkäämpiä pojat eivät ole.

'Bub ja Bob ekstaasissa'

Koska olen tyttö, odotetaan minun pitävän ongelmapeleistä kuten Tetris ja herttainen Puzzle Bobble. Niin minä pidänkin. Minusta Puzzle Bobblen kaksi minidinosaurusta ovat lutusia veivatessaan pientä kampea ja ammuskellessaan värillisiä palloja. Saatuaan kolme samanväristä palloa riviin (jolloin ne tippuvat taivaalta), hyppivät he riemuissaan ylös ja alas. Tätä peliä pelaankin vain Bubin ja Bobin takia. Pallojen ammuskelu ei ole homma eikä mikään, ja jos mokaa kentän niin se tulee pian vastaan helpompana versiona. Peli käy pian aika yksitoikkoiseksi, mutta koska pikku dinot jaksavat veivata ja pomppia, niin jaksan minäkin pelata. Loppujen lopuksi Bubin ja Bobin ekstaattisuuskaan ei enää jaksa huvittaa. Tähän kasettiin pitäisi liittää lapsivaroitus. Puzzle Bobblea pelatessaan nimittäin tuntee itsensä vauvaksi. Se johtuu varmaankin räikeistä väreistä ja ylipirtsakasta musiikista. Ja liiallisesta helppoudesta. On kuitenkin mukavaa, että milloin tahansa peliin haluaakin palata niin aina Bub ja Bob jaksavat veivata ja pomppia, juuri kuten uskollisten pienten dinosaurusten tuleekin tehdä!

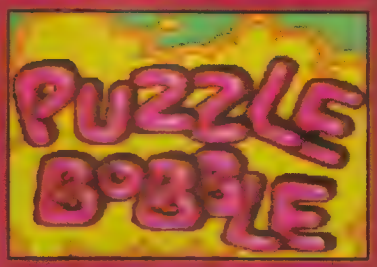
LOVIISA

74%

Yritä osua ylimpään vedellä täytettyyn kuplaan.

Ensimmäiset kentät ovat aivan liian helppoja paloja.

SNES



Pitäisi kai sanoa jotain itse pelistäkin. No, Puzzle Bobble on tyypillinen ongelmapeli. Sitä voi pelata yksin tai kaverin kanssa, ja ratoja on niin paljon ettei peli ihan heti loppu. Kyseessä on Tetris -muunnelma, jossa autetaan Bubia ja Bobia ampumaan värillisiä pallukoita. Niitä pitää saada vähintään kaksi samanväristä yhteen jotta ne putoaisivat pois. Kun kaikki pallot ovat pudonneet, on kenttä selvitetty ja voi jatkaa seuraavaan, jossa toimitaan prikulleen samalla tavalla. Homma käy vaikeammaksi koko ajan, mutta pysyy muuten samanlaisena. Tärkeintä on hyvä sihti, muuten ei tarvi aivojaan vaivata. Sen sijaan voi miettiä kuka ostaisi ongelmapelin jossa olisi puolialastomia kimuleita, tai beat 'em upin jossa olisi lutusia eläimiä ja saippuakuplia.

Sitten samainen pelivalmistaja päättää tehdä pelin tytöille. Siitä tulee kuten Puzzle Bobble: hauska idea, mutta päällimmäisenä on massoittain söpöjä eläimiä, saippuakuplia ja muuta tilpehööriä mistä tyttöjen luullaan pitävän. Ja niin me teemmekin. Ei niiden supersööttien yksityiskohtien takia, vaan sen takia että peli on oikeasti hyvä. Älkääkä yrittäkö väittää vastaan.

ONGELMA

Julkaisija	TAITO
Jakelu	BERGSALA
Myynnissä	KESÄKUUSSA
Pelaajia	1-2
Pelimuisti	SALASANA
Koko	8 MBIT
Muuta	—

Grafiikka 79

Hiukka räikeää, mutta myös iloista ja söötiä.

Äänet 63

Liian pirtsakkaa ja liian yksitoikkoista.

Tuntuma 82

Helppo ohjata ja alkuun hauskaa.

Haaste 73

Monta samankaltaista kenttää. Melkein liian monta.

'Kuin purukumia'

Ensimmäisen kerran pelasin Puzzle Bobblea Las Vegasin CES messuilla talvella. Aluksi siksi, että sen vieressä oli purukumiautomaatti josta sai ilmaista purkkaa. Pian kuitenkin keksin, kuinka hauska peli oli kyseessä. Minä pelasin ja pelasin ja jauhoin ja jauhoin, ja luulin ettei hauskuus koskaan loppuisi. En hoksannut purkka-automaatin symbolisoivan peliä, mutta niin se vaan teki. Juuri kuten purkka menettää makunsa, menettää Puzzle Bobble viehätyksensä jonkin ajan päästä. Kentät ovat toistensa kaltaisia ja niin helppoja, että kaikki sata kenttää pystyy pelaamaan läpi parissa päivässä.
Puzzle Bobble on peli johon todella ihastuu ensin alkuun, mutta se ei kestä kovin pitkään.
Juuri kuten purukumikin.

TOPI **78%**

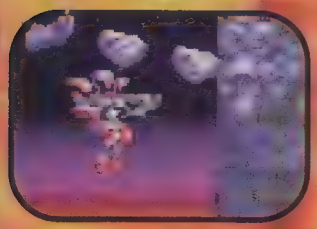
YHTEENSÄ 76

Alkuun sikahauskaa, mutta väsymys iskee pian.

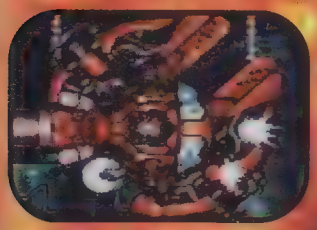
Versus Mode tarjoaa mahdollisuuden päästä nöyryyttämään hitaampiaan.

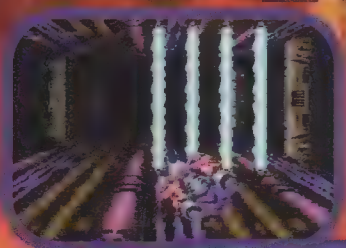
SUPER T

Kannattaa väistää päähän tähdättyjä lasersäteitä. Muuten Turrican saa pahanlaisen migreenin.

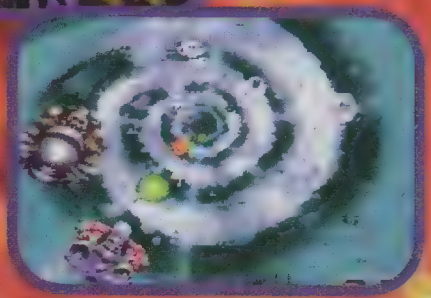


Pomoja tässä pelissä on riittävästi. Jokainen on aina edellistä suurempi ja brutaalimpi.





Edellisten, tavanomaisempien pelien jälkeen päätti Factor 5 näyttää mistä kana pissaa. He ovat kieltämättä saaneet Mod 7:llä aikaan vaikuttavaa grafiikkaa.



Ensimmäisestä kentästä löytyy tällainenkin kulkuneuvo.

Unohtakaa skeitti- ja lumilaudat. Tänä vuonna muodissa ovat jättimäiset teräslinnut.

'Factor 5 trendinluojana'

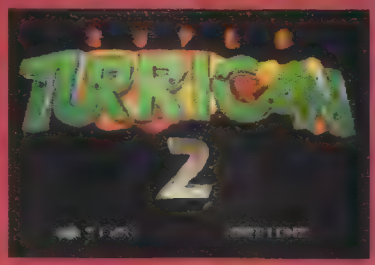
On vaikea sanoa, onko Factor 5 koko ajan muutaman vuoden muita jäljessä, vai ovatko he itse asiassa videopelimaailman suunnannäyttäjiä. Juuri ennen kuin 80-luku palasi muotiin, he tekivät pelin Indiana Jonesista, yhdestä vuosikymmenen suurimmista sankareista. Vaikka Nintendo ehtikin tuolloin hieman edelle SNES ja Game Boy -versioillaan Donkey Kongista, eivät muut vielä olleet ehtineet juoneen mukaan. Nyt kun 80-luku alkaa olla jo passé, on Factor 5 jo hyvää vauhtia rekonstruoimassa 90-luvun alkua. Super Turrican 2 on lainannut lähes kaiken 3 – 4 vuotta vanhoista Konamin SNES-hiteistä kuten Super Probotector, Axelay ja Cybernator. Tällä kertaa Factor 5 näyttää ehtineen ensimmäiseksi.

Itse kustakin on sitten kiinni kutsuuko peliä halvaksi kopioksi vai kunnianosoitukseksi vanhoille sankareille. Minun mielestäni peli on hauska, ja se riittää.

TOPI **87%**

TURRICAN 2

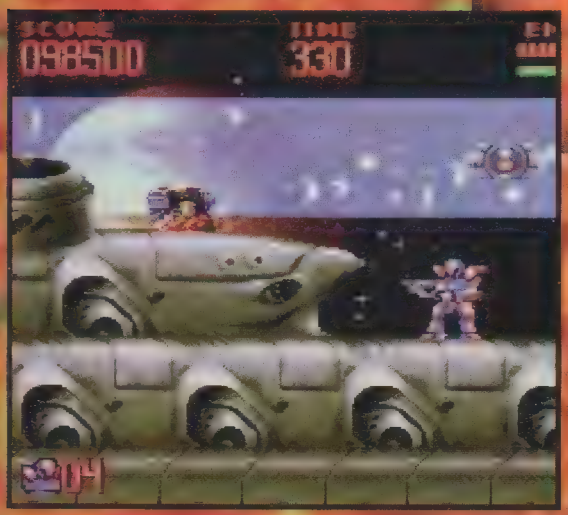
SNES



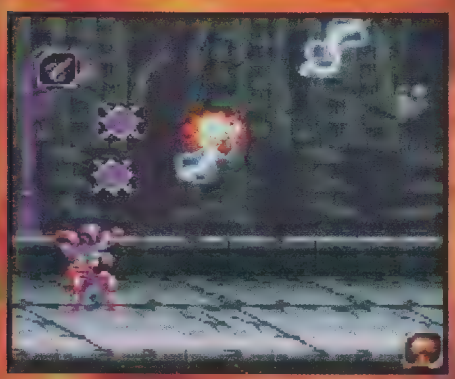
SHOOT'EM UP

Julkaisija	OCEAN
Jakelu	UK IMPORT
Myynnissä	NYT!
Pelaajia	1
Pelimuisti	—
Koko	16 MBIT
Muuta	—

Arvostelimme edellisessä numerossa Super Turricanin, ja juttelimme sen tehneiden Factor 5:n hemmojen kanssa Shigeru Miyamoto -kultista, tulevista seikkailupeleistä ja heidän muista tulevaisuuden-suunnitelmistaan. Yksi näistä suunnitelmista oli Super Turrican 2, joka on nyt koodattu, myyty Oceanille ja julkaistu Englannissa. Onko kakkonen todellakin ykköstä parempi? Topi tarkistaa asian:

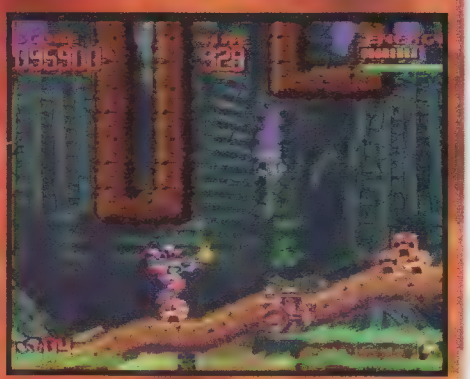


Varo matalalla lentäviä asteroideja!



Tätä asetta ei käytetty ykkösessä, eikä siitä ole mitään hyötyä täälläkään!

Ainoa haaste tässä kentässä on se, kuinka monta pistettä ehtii tehdä.



Turrican luulee olevansa Indiana Jones.

Suurin (ja luultavasti ainoa) virhe alkuperäisessä Super Turricanissa oli pelin vaatimaton koko. Surkeaan neljään megaan ei paljon ahdeta, ja siksi peli jäikin hieman lyhyeksi. Se kuitenkin myi sen verran hyvin, että Factor 5:llä oli varaa tehdä nyt julkaistu, kolme kertaa suurempi jatko-osa.

Super Turrican 2 on ainakin alkuosaltaan yhteneväinen alkuperäisen kanssa. Muutaman kentän jälkeen sankarimme ajautuukin jo kartoittamattomille alueille. Hänen täytyy paitsi ampua vihollisia atomeiksi, myös ohjata upouutta avaruusmopediaan. Aseita on enemmän kuin alkuperäisessä, ja se on hyvä, koska myös pomot ovat isompia ja ilkeämpiä. Kaiken kaikkiaan Super Turrican 2 tuntuu oikein hyvältä päivitykseltä, varsinkin kun hyvistä shoot 'em- upeista on tällä hetkellä pientä pulaa.

'Fantastinen peli'

Factor 5 jaksaa aina yllättää minut myönteisesti. Heidän aikaansaannoksensa ovat paljon korkealuokkaisempia kuin useimpien muiden viritykset. En muista aikoihin pelanneeni shoot-'em-upia joka olisi yhtä laadukas kuin Konamin vastaavat. Turrican on kuitenkin ehdottomasti yhtä hyvä kuin Cybernator, yksi SNES:in suosikki-peleistäni. Alkuperäinen Super Turrican oli hyvä, mutta kakkonen on parempi. Nopea grafiikka ja jättimäiset Mode 7 -pomot tekevät mahtavan vaikutuksen. Räiskintäpelien aatelia.

MARTTI-SAN

90%

Grafiikka 86

Yksityiskohdissa ja Mode 7 -tehosteissa löytyy.

Äänet 85

Hyvä musiikki, ei kuitenkaan alkuperäisen kaltainen.

Tuntuma 89

Täynnä vihollisia, power-upseja ja yllätyksiä.

Haaste 85

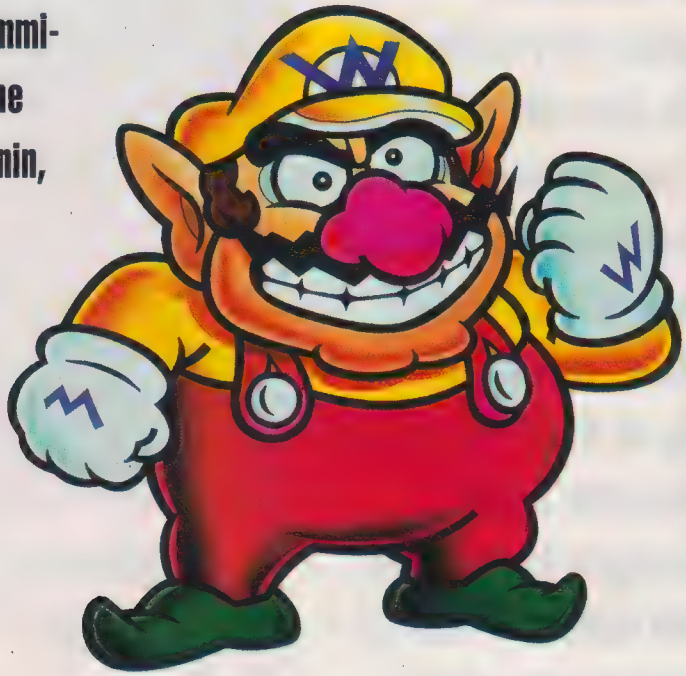
Vaihtelevia ja sopivan vaikeita kenttiä.

YHTEENSÄ 88

Omaperäisyyttä ei löydy, mutta peli on hyvin tehty ja täynnä upeita tehosteita

Wario Blast

Kulttiroisto Wario on palannut! Tällä kertaa yhdessä iloisten pommimiesten, The Bombermenin, kanssa!



Näin voi käydä, jollei pidä silmiä auki ja kieltä keskellä suuta.

Hudsons Softin Bomberman-pelien sarja on pommipelien parhaiten tunnettu menestystarina. Mitään varsinaisesti uutta konseptiin ei ole tuonut se, että tällä kertaa julkaisijana on Nintendo ja pommimiehiin on liittynyt myös Wario. Jälleen on kysymyksessä uusi versio samasta yksinkertaisesta teemasta. Hommaan kuuluu paljon pommittamista, tarvinneeko siitä sen enempää kertoa... No, ehkä kuitenkin tiirailemme Wario Blastia hieman tarkemmin.

Pelissä on 24 kenttää, ja niistä löytyy yhteensä 8 pomoa. Ohjaimen toisessa päässä on joko Wario tai joku Bomberman-veljeksistä, ja tehtävänä on posauttaa kaikki vihollliset taivaan tuuliin. Kentillä on kahdenlaisia esteitä. Osa niistä on räjäytettäviä ja niiden alta löytyy power-upseja. Osa esteistä on yksinkertaisesti hidastamassa menoa. Joissakin kentissä voi myös törmätä warp-zoneihin, myrkkykaasuun ja muuhun mukavaan. Bonuksiakin on kahta lajia: toisista saa lisää pommeja ja toisista lisää räjäytysvoimaa. Oikeastaan on vielä kolmaskin laji 'bonuksia', nimittäin kuolemankallot, jotka eivät ole ollenkaan mukavia. Tietenkin lisävoimia ja muuta mukavaa saa myös voitettuaan pomon. Wario Blastin saa myös kytkettyä GameLinkillä aina neljän pelaajan pommipartyiksi asti. Tätä monimutkaisempi peli Wario Blast ei ole.

Niille, joille tämä kuva ei avaudu, voimme kertoa että kyseessä on valinta Warion ja Bombermanin välillä.

'Yksinkertaisen nerokasta'

Jiihaa! Osta Wario Blast ja opettele pamauttamaan kavereitasi GameLinkin kautta! Toimituksen laakamadot pitävät tapanaan kiljua: "Bileet!" aina kun jotakin heidän mieleistään tapahtuu (niin kuin palkkapäivä), ja nyt tuntuu siltä, että voisin itsekin hiukan hihkua. Wario on kuin tonni dynamiittia kasettiin tungettuna. Yksi elämän hienoimpia kokemuksia on juoksennella ympäri pientä kenttää räjäyttelemässä kaikkea ja kaikkia. Uskokaa pois, olen kokeillut.

Yksinkertaisimmista ideoista tulevat mielestäni Game Boyn parhaat pelit, ja Wario Blast tukee sitä teoriaa täysin. Yksinpelinä se ei ehkä ole yhtä pitkäikäinen kuin Tetris (pelin selvittää loppujen lopuksi aika helposti, toisaalta se ehkä tekee pelistä vain paremman nuorempien pelaajien silmissä). Vaan kytkepä GameLinkillä kaksi tai useampia pelaajia yhteen, niin riemusta ei tule loppua. Peli vain paranee mitä enemmän sitä linkitettynä pelaa. Ehdottomasti paras peli mitä Game Boylle on pitkään aikaan julkaistu. Osta ja nauti!

JOONAS

90%

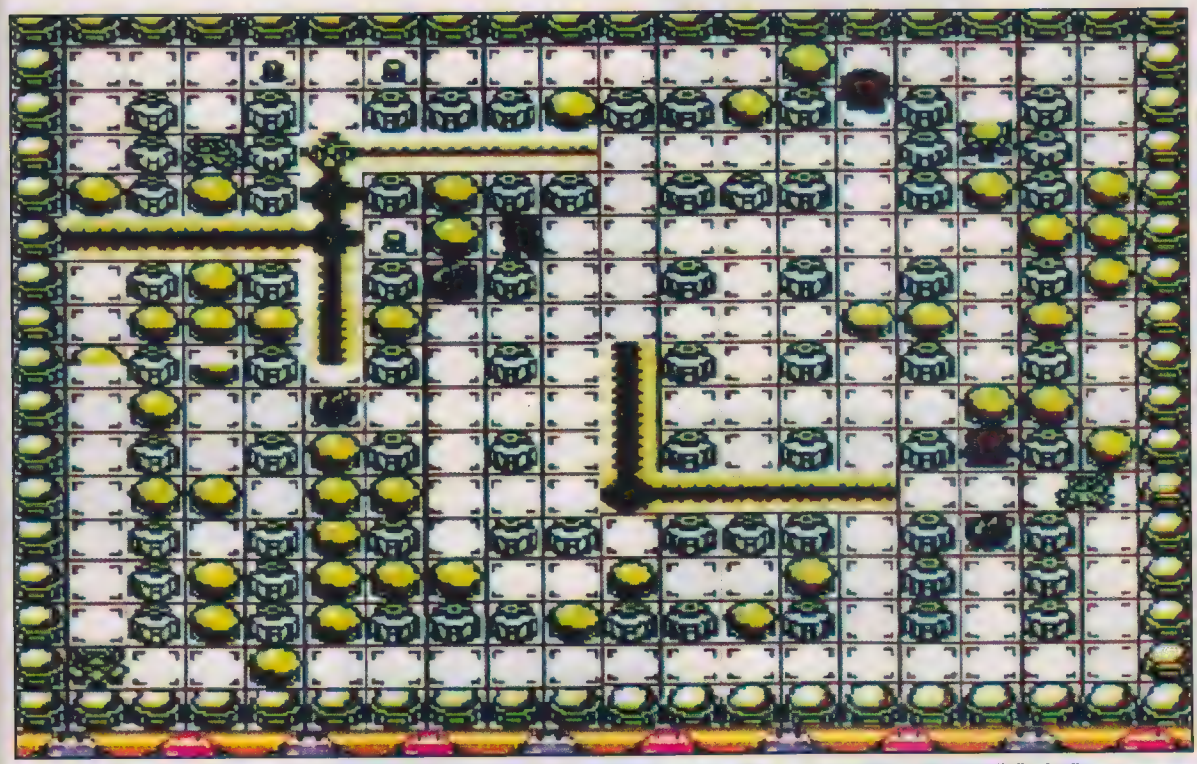
'Parempi myohään kuin...'

Vaikka yleisessä tiedossa onkin että ongelmapelit sopivat Game Boylle parhaiten, ei Hudson ole milloinkaan vaivautunut kääntämään klassisia Bomberman -pelejään Nintendon kannettavalle. Vasta nyt on Nintendo herännyt, ostanut pelin oikeudet ja tuikannut pääosaan yhden omista suosituista hahmoistaan. Mutta parempi myöhään kuin ei milloinkaan, sillä nyt peli on täällä ja hyvä niin. En ollut ollenkaan innostunut Warion vietyä Marion paikan Super Mario Land 3:ssa, mutta Bombermanien seuraan hän sopii kuin nalli dynamiittiin. Wario Blast on toistaiseksi vuoden paras Game Boy -peli, ja mitä enemmän sitä pelaa sitä hauskemmaksi se tulee. Nerokasta!

TOPI

91%

featuring Bomberman



Tässä teille lahjaksi hieno kuva kokonaisesta kentästä. Game Boyn pienestä ruudusta tätä ei näe.

Kasvata voimiasi

Pelin alussa pomminheittäjäsi on suhteellisen vaaraton taapertaja - ainakin verrattuna siihen, mitä tuleman pitää. Bombermanin SNES-versioissa löytyy power-upseja jokaiselta kentältä. Pienellä ruudulla se olisi ollut aivan liian sekava systeemi, joten ongelma on ratkaistu toisella tavalla: joka kolmannen kentän jälkeen tulee vastaan pomo. Jos pomon voittaa niin saa kerätä mukaansa kaikenlaista hyödyllistä kamaa. Tässä lista:

Power Up 1 - Potku

Nyt voit sytytä ja juokse -taktiikan sijaan potkaista pommisi kohti pahaa-aavistamattomia vihollisia.

Power Up 2 - Spurtti

Lisävauhti pieniin jalkoihin auttaa kummasti pois häjyjen ja kiittämättömien pommien ulottuvilta.

Power Up 3 - Taklaus

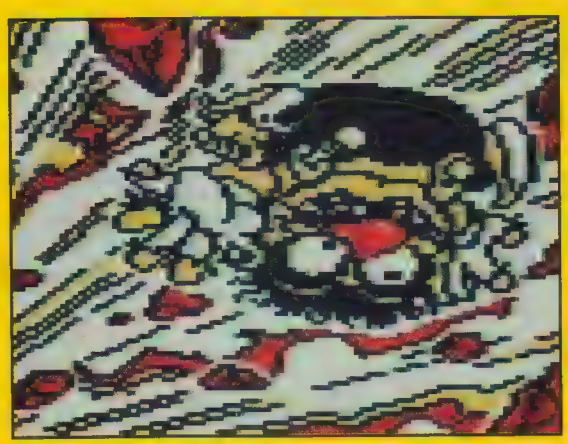
Voit taklata vastustajan seinää vasten ja hukuttaa hänet pommeihin ennenkuin hän tokenee.

Power Up 4 - Pommisarja

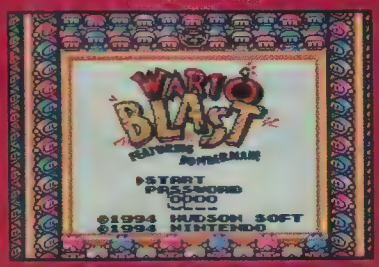
Paina nappia kaksi kertaa niin tiputat riviin kaikki varastossasi olevat pommit. Tässä tyylissä on kuitenkin vaaransa – on syytä ehtiä itsekin suojaan!

Power Up 5 - Moppi

Tällä vehkeellä voi hypätä kaikkien esteiden yli. Pommien asettaminen vauhdista vaatii kuitenkin pientä harjoitusta.



GAME BOY



ONGELMA

Julkaisija	NINTENDO
Jakelu	BERGSALA
Myynnissä	KESÄKUU
Pelaajia	1-4
Pelimuisti	SALASANA
Koko	16 MBIT
Muuta	GAMELINK, SUPER GB

Grafiikka 80

Ei häikäisevää, mutta Game Boyn ruudulle aivan riittävän hyvää.

Äänet 75

Iloisia lurituksia joilla on taipumus jäädä korviin soimaan.

Tuntuma 92

Ei voi muuta kuin jälleen kerran nostaa Nintendolle hattua!

Haaste 90

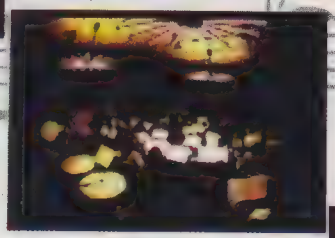
Mitä enemmän pelaajia, sitä kauemmas siirtyy pelin 'parasta ennen' -päivämäärä.

YHTEENSÄ 91

Paras Game Boy -peli aikoihin. Tuleva klassikko!

PELI

TV-peleissä kaiken huomion saa yleensä grafiikka. Pelien musiikki luokitellaan helposti epäoleelliseksi. Sävelmillä ei olekaan mitään merkitystä niille jotka kääntävät äänen pois päältä pelatessaan. Meille, joiden mielestä musiikki on tärkeä osa pelin tunnelman luojana, on CD -tekniikka pitkä askel eteenpäin kehityksessä. Tekeekö pelien musiikki kauan odotetun läpimurron?



Alussa kolikko-, tietokone- ja TV -peleissä oli tuskin minkäänlaisia ääniä. Pari kamalaa päänsärkyä aiheuttavaa piippausta oli parasta mitä pelintekijät pystyivät tarjoamaan. Commodoren 64:n myötä pelimusiikista tuli kuuntelukelpoista. SIDin (Sound Interface Device) avulla oli mahdollista soittaa kolmea eri melodiaa yhtäaikaisesti (siis kolmiäänisesti). Kappaleet kirjoitettiin antamalla jokaiselle nuotille kolme eri lukua: äänen korkeus, kesto ja voimakkuus. Vaikka menetelmällä oli rajoituksensa, niin edelleen väitetään pelimusiikin olleen tuolloin laadukkaampaa. Koska mitään hienouksia ei ollut käytettävissä, oli pelimuusikoiden harkittava sävellyksiään tarkoin jotta ne eivät alkaisi kuulostaa ärsyttävältä useankaan toiston jälkeen. Vaikka SID olikin tuolloin edistynyttä tekniikka, oli musiikille käytettävissä vain 5k tilaa. Oli siis opeteltava SID, kuten opetellaan soittamaan kitaraa tai pianoa.

Netikanavainen Amiga avasi täysin uusia mahdollisuuksia. Tuli mahdolliseksi samplata luonnollisia ääniä ja käyttää lähemmäs 400k per peli pelkästään musiikkiin. Uutta oli myös mahdollisuus käyttää erilaisia efektejä musiikin maustamiseen.

Muutama vuosi myöhemmin Sega julkisti Mega Driven jossa oli 10 äänikanavaa. Muista syistä johtuen Mega Driven musiikki jäänee kiusalliseksi alaviitteeksi musiikin historiassa.

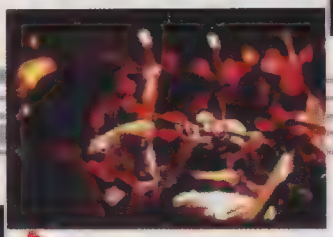
SNES:n historia näyttääkin taas huomattavasti paremmalta. Sonyn 8 -kanavaisen äänipiirin avulla pääsivät pelimuusikot luomaan jotain täysin uutta. Pulmana oli edelleen rajallinen tila: 64k. Se pakotti muusikot jälleen puristamaan jokaisesta nuotista täyden tehon.

Nyt odotellaan Saturnia PlayStationia ja Ultra 64:ää. Saturnin 32 -kanavaisella äänipiirillä pystyy luomaan yhtä laadukkaita soundeja kuin kymppitonnin syntetisaattorilla. PlayStationin ADPCM -piiri samplaa 44 kHz:n taajuudella (tavallisen musiikki-CD:n taajuus), ja on mahdollista laittaa musiikki samalle CD:lle pelin kanssa.

Ongelmiakin riittää; niistä suurimpina kustannukset ja tila. Hyvä musiikki ei ainoastaan vie paljon muistia (minuutti CD-tasoista stereoääntä haukkaa 88 megabittiä), vaan vaatii myös tyyriin MIDI -studion, jossa musiikki purkitetaan ja miksataan. Sellaiseen harvoilla pelimuusikoilla on varaa. Ongelmallinen on myös CD:n ja RAM -muistin suhde: koska grafiikka on kuitenkin pelille tärkeämpi, niin musiikki saa usein soittaa toista viulua.

Sitkeässä elää myös usko että nykytekniikalla kuka tahansa pystyy tekemään hyvää musiikkia. Väitetään sampleilla saatavan minkä tahansa kuulostamaan hyvältä. Väitteen virheellisyydestä on aivan liikaa esimerkkejä. On toki olemassakin valoisia puolia. Useimmat yhtiöt ovat tajuamassa musiikin tärkeyden, ja ovat musiikki-budjettia kasvattamalla antaneet muusikoille enemmän aikaa työhönsä. Muusikot voivat nykyisin myös säveltää rajoituksista välittämättä. Tuleeko musiikki kuitenkaan olemaan parempaa (äänenlaatu pois luettuna) kuin C64:llä?

MUSIIKKI



PELIMUUSIKOITA

Chris Hülsbeck

27 -vuotias C64 -veteraani joka on tehnyt musiikin peleihin Turrican, The Great Giana Sisters ja klassikko R-Type. Hän voitti 14 -vuotiaana musiikkikilpailun tunnetussa saksalaisessa pelilehdessä, ja on ollut täystyöllistetty siitä lähtien. Tällä hetkellä hän työskentelee parin tulevan PlayStation -pelin parissa ja on sitä mieltä, että homma on hauskempaa kuin koskaan aiemmin.

Tim Follin

Kuten kaikki muutkin pop -muusikot tulee hänkin Manchesteristä, missä hän aloitti 80-luvun puolivälissä uransa Software Creationsilla. Hän on työskennellyt Sonylle ja Capcomille, ja tehnyt musiikin peleihin Bionic Commando, Ghouls 'n Ghosts, Equinox, Rock 'n Roll Racing ja Plok. Nyt hän on jättämässä mikropiireihin tallennettavan musiikin ja siirtymässä CD:hen. Tulevaisuudensuunnitelmissa hänellä on filmimusiikin säveltäminen.

Koji Kondo

Tämä suhteellisen tuntematon japanilainen on tehnyt lähes kaiken Zeldan ja Marion musiikin (mukaanluettuna Zeldan teema). Hän työskentelee Japanin Nintendolle ja valmistelee tällä hetkellä soundtrackiä ensimmäiseen Ultra 64 -peliin.

Nobuo Uematsu

On työskennellyt Squarella vuodesta 1986 ja tehnyt musiikin yhteensä kuuteen Final Fantasy -peliin. Saatuaan pelien musiikin valmiiksi hän tuottaa kappaleet oikeiden muusikoiden kanssa CD-levyillä julkaistaviksi. Japanissa nuo levyt myyvät yhtä hyvin kuin tavallisten pop -bändienkin levyt. Hän on juuri julkaissut ensimmäisen pelimusiikkia sisältämättömän levynsä nimeltä Phantasmagoria

*******- Mestarillista****- Erittäin hyvä ***- Hyvä **- Huono*- KYMÄ**

Psykedeelistä teknofantasiaa

Vaikuttaa siltä kuin Square yrittäisi tällä levyllä vallata tanssilattiat.

45:een minuuttiin on tungettu fantasiaa, teknoa, housea ja rokkia – lopputulos on hiukan sekava. Ensimmäiset kuusi minuuttia kuulostavat lupaavan Manamaisilta, mutta sitten alkaa taustalle hiipiä tyypillinen eurodiskorytmi. Selkäpiihin alkaa hiipiä epämiellyttävä tunne että tulossa on joku 2 Unlimited -pastissi.

Onneksi Square ei ole joukko hollantilaisia diskotuottajia, joten pian saadaan psykedeelisiä breikkejä ja pitkä kitarasoolo. Äkisti vaihdetaan harpuin, huiluin ja kantelein (kitaroin) soitettuun alkuperäismusiikkiin.

Huomaa kyllä että kyseessä on Squaren ensimmäinen yritys, sillä lopputulos ei vakuuta. Alku on sopusointuinen ja kaunis, keskellä on nerokas varttituntine ja teknofinaali on briljantti. Väleissä ei kohokohtia sitten olekaan, ja kiusaus sulkea stereot on suuri. 25 hyvää minuuttia 45:stä ei valitettavasti riitä.

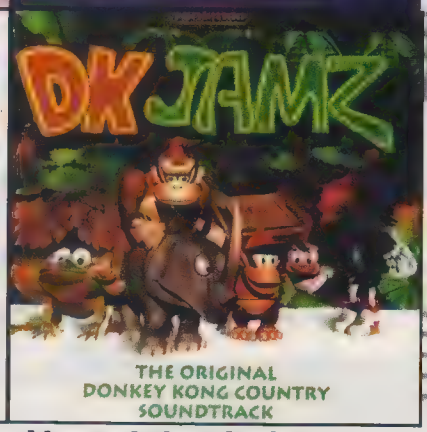
Liian epätasainen Nobuo Uematsu

Tällaiset CD:t ovat aika typeriä. Jos Square olisi monien muiden pelintekijöiden tapaan laittanut peleihinsä 'Sound Test' -option, ei tätä tripla-CD:tä olisi tarvinnut kalliilla rahalla ostaa. FFIII - Original Sound Version nimittäin sisältää "vain" pelin alkuperäisen musiikin. Ei remixejä, ei päällekkäisäänityksiä, ei edes kunnollisia finaaleja. Pelkkää rahankeruuta. Levyiltä kahtena eri versiona löytyvä pääteema on toki hienoimpia TV-pelien historiassa. Cayenne, Gau, Forever Rachel ja the Prelude osoittavat Nobuo Uematsun osaavan hittien teon. Monet 61:stä pelistä eivät tosin toimi ilman tarinaa ja kuvaa, ja sopisivat paremmin tavarataloihin taustamusiikiksi kuin olhuoneeseen.

Italialainen oopperatalo

Erona edelliseen FFIII – OSV:hen tällä levyllä ei ole ainoatakaan alkuperäisversiota. Uematsu on matkannut sen sijaan Italiaan äänittämään 11 parasta sävellystään sinfoniaorkesterin kanssa. Lopputulos on fantastinen! Klassikot kuten Opening Theme – Tina, Kids Run Through the City Corner ja Relm nousevat ennenkuulumattomiin korkeuksiin, ja viimeinen kappale, Aria di Mezzo Carattere, oikean oopperalaulajattaren laulamana ja uudelleen italiaksi tekstitettynä on kruunu tälle mestariteokselle.

Milan de Chocobo ja Mystery Train FFIII – Grande Finale laskevat kokonaispisteitä, mutta näitä kahta tahraa lukuunottamatta levy on perfettó!



Nostalgiaa koko rahalla

Ensimmäisen kerran Final Fantasy kakkosta pelatessani minulla ei ollut aavistustakaan mihin se johtaisi. Halusin vain roolipelin uudenkarheaan SNES:iini, ja se tarttui ensimmäisenä hyppysiin. Nähtyäni ja kuultuani kymmenminuuttisen intron olin koukussa. Vihdoin FFII – Celtic Moon -levyn parissa voin elää nuo hetket muistoissani uudelleen. Tuosta kymmenminuuttisesta introsta paremmaksi voi pistää ainoastaa Nobuo Uematsu. Jos on kuullut kappaleet Theme of Love, Melody of Lute, Dancing Calcobrena ja Rydiä, tietää Uematsun olevan TV-pelimusiikin ykkösnimi.

Ikävää ettei hän keksi kappaleilleen parempia nimiä.Kaikki on täydellistä levyn ensimmäisestä nuotista viimeiseen. Nämä 15 kappaletta jaksaa kuunnella uudelleen ja uudelleen. Tästä ei TV-pelimusiikki parane.

Viidakkopölötystä

Kukaan ei voi väittää, etteikö Rare olisi onnistunut tekemään peliin täydellisesti sopivaa musiikkia. Joidenkin biisien voisi kuvitella toimivan ilman kuvaakin, mutta levyllä musa ei pure.

Levy koostuu enimmäkseen taustamusiikista, johon on heitelty päälle sampleja ja hauskoja tehosteita, mutta harmoniaa ei löydy edes nuottiöljyn kanssa. Tuskinpa kukaan ostaisi tätä levyä, jos sitä erikseen olisi myytävänä.

Final Fantasy Mix

Miltä kuulostaa tämä lista: Tina – New View Snow Remix, Dear Friends – Jeep Remix ja The Prelude – Crystal Mix? Entä Final Fantasy Megamix? Tältä levyltä löytyy 15 raitaa, joiden seassa on myös muutama aiemmin julkaistu Final Fantasy -kappale. Ehtaa tavaraa josta ei vikaa löydä etsimälläkään.

Castlevania IV – The Music

Kaikki Castlevania IV:ä pelanneet tietävät musiikin olevan pelin parasta antia. Tätä levyä on vaikea saada käsiinsä edes Japanissa, mutta kannattaa etsiä. Musiikki on uudelleen miksattu, ja mukana on ollut kymmenittäin muusikoita oikeiden instrumenttien kanssa. TV-pelimusiikkilevyjen parhaimmistoa.

Street Fighter II

Beat 'em upit eivät koskaan ole olleet kuuluisia musiikistaan, eikä Street Fighter -platta muuta asiaa miksikään. Levy sisältää kaikki kappaleet ja erikoisefektit (tyyliin samplatut äänet jotka sanovat "Round One" ja muuta jännää) kolikkopelistä. Ainoa vähänkään mielenkiintoinen kappale on bastardisoitu versio edesmenneen Neuvostoliiton kansallislaulusta.

KÄRKILISTAT

Tässä on jälleen kuukauden suosituimpien pelien listat niin Pohjoismaista kuin maailmalta: Englannista, Japanista ja USA:sta. Kuten muukin lehti, myös Kärkilistat -sivu on päivitetty kaikkia koneita koskevaksi.

SUPER POWER

NINTENDO

1.	Donkey Kong Country	SNES
2.	Earth Worm Jim	SNES
3.	Unirally	SNES
4.	Super Metroid	SNES
5.	Illusion of Time	SNES
6.	Legend of Zelda	NES
7.	Donkey Kong '94	GB
8.	NHL '95	SNES
9.	Zelda - Link's Awakening	GB
10.	Zelda - A Link to the Past	SNES
11.	Blackhawk	SNES
12.	Zelda II - Adventure of Link	NES
13.	Super Punch Out	SNES
14.	Mickey & Minnie	SNES
15.	Aladdin	NES
16.	Super Indiana Jones	SNES
17.	Warioland	GB
18.	Super Return of the Jedi	SNES
19.	Stargate	GB
20.	Lion King	SNES

SEGA

1.	Elitserien '95	MEGA
2.	NBA Jam - TE	MEGA
3.	Earthworm Jim	MEGA
4.	Story of Thor	MEGA
5.	NBA Live '95	MEGA
6.	Doom	32X
7.	John Madden '95	MEGA
8.	Sonic & Knuckles	MEGA
9.	Ristar	MEGA
10.	Virtua Racing Deluxe	32X
11.	Road Rash 3	MEGA
12.	Soleil	MEGA
13.	Super Motorcross	32X
14.	PGA Golf III	MEGA
15.	Cannon Fodder	MEGA
16.	Micro Machines 2	MEGA
17.	Desert Demolition	MEGA
18.	Afterburner Complete	32X
19.	Boogerman	MEGA
20.	Star Wars Arcade	32X

ENGLANTI

SUPER NES

1. International Superstar Soccer
2. StarWing
3. Donkey Kong Country
4. Desert Fighter
5. NBA Jam - Tournament Edition
6. Cannon Fodder
7. Lion King
8. Jurassic Park 2
9. Battletoads in Battlemaniacs
10. Plok

MEGA DRIVE

1. FIFA Soccer '95
2. Micro Machines 2
3. Lion King
4. Jimmy White's Snooker
5. Eternal Champions
6. Sonic & Knuckles
7. Toe Jam & Earl 2
8. Rugby World Cup 1995
9. Ren & Stimpy
10. International Rugby

USA

SUPER NES

1. Donkey Kong Country
2. NBA Live '95
3. Star Trek SFA
4. Mortal Kombat II
5. Final Fantasy III
6. Lion King
7. Earthworm Jim
8. Super Mario Kart
9. Tetris & Dr. Mario
10. Bassin's Black Bass

GENESIS

1. John Madden '95
2. NBA Live '95
3. Mortal Kombat II
4. NFL '95
5. NHL '95
6. Sonic & Knuckles
7. Lion King
8. Mighty Morphin' Power Rangers
9. College Football's National Champs
10. Bill Walsh College Football '95

JAPANI

SUPER FAMICOM

1. Front Mission
2. Super Famistar 4
3. Donkey Kong Country
4. Drift King
5. Bomberman Puzzle
6. Konami Baseball 2
7. Estpolis 2
8. Slam Dunk 2
9. Hewia Pachinko
10. Sailor Moon S

SEGA

1. Puyo Puyo 2 (MEGA)
2. Lunar (CD)
3. Puyo Puyo 2 (GG)
4. Space Harrier (32X)
5. Story of Thor (MEGA)
6. Alchemist's Story III (GG)
7. Star Wars Arcade (32X)
8. Virtua Racing Deluxe (32X)
9. Doom (32X)
10. Magic Knight Layearth (GG)

MANGA-MANIA!

CYBERPUNK COLLECTION

Usein nimi Manga liitetään johonkin kilttiin ja herttaiseen, japanilaisten maine viihteen saralla perustuu täällä Suomessa paljolti Muumeihin ja muuhun sellaiseen. Martti-san tietää kuitenkin enemmän ja päätti kertoa kahdesta usein vastaan tulevasta käsitteestä: Cyberpunk ja Mecha. Taatusti vaarallisempaa kuin Muumilaaksossa.

CYBERPUNK COLLECTION

Kun William Gibson julkaisi ensimmäisen kirjansa pysähtyi maailma hetkeksi miettimään asiaa – Gibson oli luonut uskomattomalla fantasiallaan uuden tavan hahmottaa maailmaa. Hänen ajatuksensa surffailusta kyberavaruudessa oli yhtä vieras ja outo kun ajatus pyöreästä maapallosta 1300-luvun ihmisille. Virtual Realitystä kuitenkin tuli totta, kaikki hyppäsivät virtaan ja yht'äkkiä oli muodikasta olla Amigaansa tai PC:ään hiplaava datanörtti. Datakulttuuri oli syntynyt!

Gibsonin kirjat olivat inspiraation lähde tietokoneteollisuuden tutkijoille, ja vaikka ukolla itsellään ei ollut harmainta aavsitusta tietokoneen toimintaperiaatteista, uurastivat tutkijat toteuttaakseen hänen visionsa high tech -tulevaisuudesta.

Gibson ei kuitenkaan ollut ensimmäinen kyberpunkin edustaja. Sellaiset filmit kuin Bladerunner, Tetsuo The Ironman ja Bodyhammer sekä Akira avasivat tietä muutamia vuosia Gibsonia ennen.

Vaikka kyberneettisillä ruumiinosilla ja tekoälyllä on hieno kaiku, näyttää Manga Entertainmentin leffakokoelma ‚Cyberpunk collection, kyberneettisen tulevaisuuden vähemmän viehättävässä valossa. Elämän arki giganttisissa metropoleissa on taistelua parhaiden mahdollisten yhteistyökumppanien löytämiseksi – hyvät suhteet pitävät hengissä – ja ainoa mikä pitää liikkeellä on oman hyödyn tavoittelu.

Kokoelmassa on kolme itsenäistä animéa, eli Manga-elokuvaa: AD Police Files, Cyber City OEDO 808 ja Genokyber. Jokainen animé muodostuu kolmesta osasta.

GENOCYBER

Siirrymme ajassa tulevaisuuteen, 2000-luvun alkuun. The Morgan Institute Hong Kongissa on pioneeri uraauurtavassa teknologiassa. Tarkoituksena on luoda olento, jonka vahvistetut psyykiset ja fyysiset voimat yhdistettyinä kybernetiikkaan riittävät universumin tuhoamiseen.

Kokeen aikana instituutti räjähtää ja Dr. Morgan vaimoineen menehtyy. 14 vuotta myöhemmin jatkaa Dr. Morganin apulainen Dr. Kenneth kesken jäänyttä projektia. Dr. Kenneth on entisen mestarinsa ajatetusten riivaama ja tekee kaikkensa toteuttaakseen unelman superoliosta. Kenneth rakentaa uuden Instituutin Hong Kongin liepeille ja nimeää sen Kuroniksi. Siellä han alkaa kehitellä toisen sukupolven Genocybereitä.

STAGE 1 – A NEW LIFEFORM

Manga Entertainment
45 minuuttia
Dubattu englanniksi

Dr. Kennethin avain uuteen projektiin on nuori tyttö nimeltä Diana, joka luulee olevansa hyvän tohtorin tytär ja tottelee "isänsä" jokaista määräystä. Dianalla on äärimmäisen voimakkaat psyykiset voimat, joita hän käyttää Dr. Kennethin määräyksestä. Dianan tehtävänä on löytää Genogyber -projektin puuttuva linkki, Elaine. Psyykisten voimiensa avulla hän saakin yhteyden Elaineen, mutta Dianan ja Elainen välille nousee myrsyäviä ristiriitoja, joiden vuoksi Genocyber aktivoituu ja koko Hong Kong pyyhkityy maan päältä.

STAGE 2 VAJNAROID ATTAC

Manga Entertainment
23 minuuttia
Dubattu englanniksi

Genocyber lähti valntamaan tuhotun Hong Kongin raunioilta, ja sen edellä vihamieisyys ja levottomuudet leviävät ympäri mannerta. YK:n mielestä Genocyber on uhka ihmiskunnalle ja niinpä maailmanjärjestö esittelee viimeisimmän projektinsa: The Vajranoidin. Ihmiskunnan parhaat kyvyt on yhdistetty hienoimpaan tekniikkaan ja tuloksena on kyberolioiden kunkku, jonka tarkoituksena on löytää Genocyber. Koelennolla Vajranoid huomaa Elainen, joka oleilee valtavalla lentotukialus Alexandralla. Loppujen viimeksi Alexandrasta tulee kahden gigantin, Vajranoidin ja Genocyberin, taistelutanner ja siinä meinaa Elainekin jäädä jalkoihin.

STAGE 3 GLOBAL WAR

Manga Enterteinment
25 minuuttia
Dubattu englanniksi

Taistelu on tiukka, mutta lopulta Genocyber voittaa Vajranoidin. Piestynä ja kostoa vannoen Vajranoid palaa tekijänsä, Dr. Sakamisun luo. Eksentrinen Sakamisu huomaa, että Vajranoidin voimat ovat ihmeen kaupalla kasvaneet taistelussa Genocyberiä vastaa.

Hän viilaa luomuksensa kykyjä vielä entisestään, ja parantaa mm. tämän kykyä vallata toisen olennon ruumis. Nyt Vajranoid voi yhdistyä sekä eläviin että elottomiin olioihin, ja ensi töikseen se valloittaakin lentotukialus Alexanrdan. Transformeerattuaan itsesnä osaksi laivaa se lähtee jahtaamaan Genocyberiä mielessään viimeinen, kohtalokas taistelu.

Ad Police Files

Mega Tokio vuonna 2027. Ihminen on häikäilemättömässä uuden teknologian himossaan kehittänyt täysin uudenlaisen tekcälyn nimeltään Voomers.

Voomersit ovat monikansallisen Genom-yrityksen luomus, ja niitä käytetään tekemmä kaikenlaisia paskahommia, joita kukaan muu ei halua tehdä.

Ensimmäisen sukupolven Voomersit olivat humanoideja, tosin erot ihmisiin olivat selkeät. Myöhemmät mallit muistuttivat ihmisiä yhä enemmän, kunnes eroa oli todella vaikea nähdä.

Alkuun Voomersien uraputki oli onglematon, mutta lopulta ongelmia alkoi ilmetä – erittäin vakavia ongelmia.

Tavallisilla poliiseilla ei ollut mitään mahdollisuuksia pärjätä seonneita Voomerseja vastaan, ja siksi perustettiin AD Police. Heillä oli vapaat kädet kapinoivien Voomersien hoitelemiseen – jopa siinä määrin että siviilit saivat välillä takkiinsa.

AD Police Files perustuu kuuluisaan Manga-sarjakuvaan ja elokuvaan Bubblegum Crisis

FILE 1 VOOMER MADNESS

Manga Entertainment
26 minuuttia
Englanninkielinen päällekkäisäänitys

AD Policen uusi kyky Leon partnerinsa Nenan kanssa on saanut uuden tehtävän. Voomereiden epäillään olevan syyllisiä joukkoon raakoja murhia. Käy ilmi, että viallisia Voomereita käytetään uudelleen. Viallisen Voomerin korjaaminen on laitonta, koska on olemassa vaara, että kerran epäkuntoon mentyään Voomer saattaa seota ja hyökätä ihmisiä vastaan.

Yksi laittomasti korjatuista Voomereista on kaunis nainen, jonka Leon lähetti purettavaksi muutama kuukausi sitten. Kun hänet aktivoidaan, on hänellä mielessään vain yksi ajatus: tuhota mies joka tuhosi hänet.

FILE 2 THE PARADISE LOOP

Manga Entertainment
28 minuuttia
Englanninkielinen päällekkäisäänitys

Mega Tokion punaisten valojen korttelissa nimeltä Paradise Loop tapahtuu epäinhimillisiä murhia. Korttelin asukkaat ovat prostituoituja, sekä ihmisiä että Voomerseja. Kaikki murhatut ovat ihmisprostituoituja, ja johtolangat viittaavat Voomersiakin vaarallisempaan murhaajaan: ihmiseen jolla on kyberneettisiä ruumiinosia.

Uusi teknologia on tehnyt implantaateista arrkipäivää, ja elimiä vaihdetaan pienimmistäkin vioista. Mega Tokion uuden lain mukaan henkilöitä joilla on yli 60% ruumiistaan kyberneettisiä implantaatteja, ei luokitella enää ihmisiksi. Näillä epäihmisillä ei ole rikoksen tapahduttua minkäänlaisia oikeuksia ja heidät teloitetaankin välittömästi kiinnijäätyään. Tässä osassa kysytäänkin: mikä tekee ihmisen? Sielu vai liha?

FILE 3 I WANT MEDICINE

Manga Entertainment
27 minuuttia
Englanninkielinen päällekkäisäänitys.

Hallituksen taistelu Voomerseja vastaan on venynyt niin pitkäksi, että viimeisin suunnitelma on käyttää kyberneettisiä henkilöitä apuna. Tarinan päähenkilö on Bill, entinen poliisi ja perheenisä, nyt suljettuna kahteen tonniin metallia. Ainoat jäljellä olevat osat ovat hänen aivonsa ja kielensä. Bill pureekin itseään usein kieleen, sillä se on ainoa kohta jossa hänellä on tuntoa jäljellä.

Bill on AD Policelle arvokas henkilö, mutta hän tulee päivä päivältä sulkeutunemmaksi. Häntä hoitavat ihmiset ymmärtävät, että hän on vaarassa kadottaa itsekontrollinsa. Sen estämiseksi he syöttävät hänelle huumeita jotka saavat hänet tuntemaan itsensä inhimilliseksi. Mutta suurempien annosten mukana tulee suurempi riippuvuus, ja romahdus on vain ajan kysymys...

CYBER CITY OEDO 808

Vuosi on 2808 ja kaupunki on nimeltään OEDO. Se on aurinkokunnan suurin kaupunki ja levittäytyy yli puolen mantereen. Siellä pilvenpiirtäjien huiput ulottuvat maan ilmakehän ulkopuolelle ja neonghetot vilisevät rikollisia. Tietokoneistunut rikollisuus tarjoaa eniten mahdollisuuksia niille, joilla on kykyjä.

OEDOn yläpuolella avaruudessa leijuu maailman tarkoimmin vartioitu vankila. Sieltä löytyy kolme elinkautista istuvaa vankia, jotka saavat vastustamattoman mahdollisuuden sovittaa rikoksensa: he saavat tilaisuuden työskennellä poliisille. Koukkuna on se, että heidän täytyy pitää kaulassaan räjähdysaineella täytettyä pantaa. Jos he epäonnistuvat tehtävässään tai viivyttelevät liian pitkään, niin seurauksena on epäsiisti mestaus. Kolme onnekasta ovat nimeltään Sen Goku, Gogul ja Benten.

FILE 1 VIRTUAL DEATH

Manga Entertainment
42 minuuttia
Englanninkielinen päällekkäisäänitys

Joukkomurhaaja Sen Goku saa tehtäväkseen pelastaa 50.000 pilvenpiirtäjään loukkuun jäänyttä ihmistä. Rakennuksen sisäisen tietojärjestelmän on vallannut tuntematon hakkeri, joka nyt pitää hallussaan koko pilvenpiirtäjää. Hakkeria ei ole pystytty jäljittämään, mutta epäilykset kohdistuvat rakennuksen autioihin osiin. Sen Gokun pahin vihollinen on aika. Jos hän ei onnistu kuudessa tunnissa löytämään hakkeria, saa hän sanoa kallolleen hyvästit.

FILE 2 PSYCHIC TROOPER

Manga Entertainment
42 minuuttia
Englanninkielinen päällekkäisäänitys

Toisen osan päähenkilö on Gogol, huippuluokan hakkeri jolla on myös rivi nyrkkeilypalkintoja kaapissaan. Hän joutuu vastakkain seonneen robotin kanssa. Gogol joutuu venyttämään kykynsä äärimmilleen, kun hänelle selviää robotin ja armeijan yhteydet. Näyttää siltä kuin armeija tekisi laittomia kokeita rikollisilla testatessaan uutta laitettaan. Robotti on suunniteltu tuhoamaan kaikki rikollisuuteen viittaava, ja Gogol täyttää kaikki tunnusmerkit...

FILE 3 BLOOD LUST

Manga Entertainment
40 minuuttia
Englanninkielinen päällekkäisäänitys

Kolme lain väärällä puolella työskentelevää bioteknikkoa on murhattu mystisissä olosuhteissa. Cyber City Policelle työskentelevistä rikollisista hiljaisin, Beneten, alkaa tutkia asiaa. Johtolangat viittaavat jonkinlaiseen verenimijään, mutta kun vuosi on 2808 ja Transilvania muisto vain, niin vampyyrista tuskin on kyse. Veri on ainoa vihje, ja päivien tutkimuksen jälkeen Beneten päätyy Saionji-sairaalaan. Beneten saa avukseen vielä Gogolin, jolla on tärkeitä tietoja erikoiskehitetystä viruksesta.

MECHA
MOBILE SUITS

MECHA & MOBILE SUITS

Robotit ovat animélle yhtä tärkeitä kuin siivet linnuille. Pelottavat ja suuret metalliluomukset kulkevat filmistä filmiin. Sana "Mecha" on japanilaisten lainaama englanninkielisestä sanasta "MECHAnical". Ozamu Tetzuka (Mangan luoja) käytti robotteja sarjakuvissaan jo 50-luvulla, mutta hänen varsinainen läpimurtonsa oli TV-sarja Astro Boy vuonna 1962. "Mobile Suit" on ilmaus jonka Tomino Yoshiuki keksi kuvaamaan ihmisen ympärille rakennettua taistelukonetta. Hän käytti ilmaisua kuuluisassa luomuksessaan Mobile Suit Gundam, joka on Japanissa parhaiten koskaan menestynyt sarjakuva ja animé. Bandai-yhtiö (jonka tunnemme parhaiten SNES-peleistä) osti sen oikeudet ja alkoi myymään Gundam-leikkikaluja. Tuloksena oli ostohysteria, jota Japanissa ei hevin unohdeta. Pölyn hälvettyä laskettiin Bandain myyneen kymmenen Gundam-lelua joka ikiseen japanilaiseen kotiin! Tarina vaikuttaa kalavaleelta, mutta Japanissa robotit ovat aina olleet suosittuja. Ne nähdään enemmän apuvälineinä kuin tuhon tuojina, toisin kuin lännessä missä robotit ovat usein Terminaattoreita. Japanissa robotti on ystävä ja pelastaja hädän hetkellä. Esittelemme tässä robottianiméita jotka sisältävät teemat Mecha ja Mobile Suit.

DANGAIOH HYBER COMBAT UNIT

Manga Entertainment
90 minuuttia
Englanninkielinen päällekkäisäänitys

Mystinen tohtori Tarsan on valinnut neljä psyykkisillä voimilla varustettua soturia universumia pelastamaan. Yhdessä he ohjaavat galaksin voimakkainta asetta nimeltä Hyper Combat Dangaioh. Yksin ja alakynnessä he lähtevät galaksiin edistämään rauhaa ja sopusointua. Vastassaan heillä on miljoonista aluksista koostuva tähtilaivasto, jota komentaa mielenvikainen diktaattori Captain Garimoth.

Tämä on Japanin sekaisin saanut Mobile Suit Gundam F-91.

SUPER DIMENSION CENTRY ORGUSS 02 PART 1-2

Manga Entertainment
60 minuuttia
Englanninkielinen päällekkäisäänitys

Syvällä hiljaisen mullan mustassa povessa on maannut yli 200 vuotta jäänteitä edellisestä sivilisaatiosta. Ne ovat nimeltään Decimators, ja niitä käytettiin kaksi korkealle kehittynyttä sivilisaatiota tuhonneessa sodassa.

Kaksi uutta supervaltaa jotka ovat toistamassa esi-isiensä virheitä, löytävät nämä muinaiset robotit.

Lean on nuori mekaanikko, joka yhdessä työtovereidensa kanssa pelastaa Decimatoreita maansa puolustusvoimille. Kun hänen ystävänsä kuolee onnettomuudessa, Lean liittyy armeijaa. Armeijassa hänet komennetaan hengenvaaralliseen vakoilutehtävään varastamaan Decimator naapurimaalta.

Siitä alkaa hermojakutkuttava tarina, josta löytyy aivan kaikkea.

DOMINION TANK POLICE ACT 5

Manga Entertainment
30 minuuttia
Englanninkielinen päällekkäisäänitys

Leona Osaki ja hänen hullut ystävänsä The Tank Policessa ovat palanneet. Tällä kertaa he ovat raskaammin aseistettuja, kovempiotteisia rikollisia kohtaan ja sekopäisempiä kuin ennen. Vuosi on yhä 2100, ja terroristit tekevät Newport Cityn asukkaiden elämän yhä vaikeammaksi. Tank Police tekee parhaansa pitääkseen järjestystä yllä, mutta ei ole helppoa olla poliisina kaupungissa jossa tapahtuu murha joka 30:s sekunti ja terroristihyökkäys joka 25:s minuutti. Maan hallituksen mielestä Tank Police käyttää liikaa voimaa ja tuhoaa liikaa rakennuksia. Siksi se lähettää "valvojia" tarkkailemaan Tank Policea.

Kaoottisen tilanteen keskelle ilmestyy vielä jättimäistä hämähäkkiä muistuttava Mobile Suit. Se hyökkäilee järjestelmällisesti poliisin ajoneuvojen kimppuun. Jälleen kerran on Leonan lähdettävä rakkaalla panssarivaunullaan Bonapartella laittamaan asioita järjestykseen.

APPLESEED

Manga Entertainment
68 minuuttia
Englanninkielinen päällekkäisäänitys.

Sota ja kurjuus on autioittanut maan. Pieni joukko ihmisiä päättää jälleenrakentaa planeetan entiselleen. Maa jaetaan eri valtablokkeihin, NeuvostoFederaatioon, Yhdistyneisiin Arabikuntiin ja muihin. Eri valtiot rakentavat jättimäisiä kaupunkeja, joihin päästetään ne, jotka eivät ole radioaktiivisuuden saastuttamia tai geneettisesti "epäpuhtaita".

Tarinan päähenkilöt ovat nimeltään Deaunan ja Brianeros. Heidät viedään kaupunkivaltio Olympukseen, ja koulutetaan terrorismin vastaiseen taisteluun. Terroristit tekevät kaikkensa tuhotakseen hauraan valtion. Mukana tarinassa on myös Mobile Suit.

Tämä on Masamune Shirown suurtyö. Ei ehkä aivan yhtä hyvä kuin sarjakuvana, mutta erittäin korkealaatuinen joka tapauksessa

GUNBUSTER EPISODES 1-6

Kiseki
55 minuuttia jokainen
Englanninkielinen tekstitys

Gunbuster on tarina, jossa yksi universumin edistyneimmistä roduista päättää hyökätä maahan. Päähenkilö on Noriko Takaya, joka tekee kaikkensa päästäkseen osaksi Earth Space Forcea. Hänellä on isänsä kunnianhimo ja hänen esimiehensä povaavat hänelle loistavaa uraa.

Alussa Noriko opiskelee Space High Schoolissa Mobile Combat Suitin käsittelyssä tarvittavia taitoja. Vuosien koulutuksen jälkeen hän on valmis puolustamaan armasta kotiplaneettaansa.

Gunbuster on huimaava tarina sankaruudesta, rohkeudesta ja kuolemasta. Tämä animé on erittäin korkeatasoinen. Se ei ole mikään ihme, sillä sen tekemiseen on osallistunut Japanin paras piirtäjästudio Gainax. Vanhojen Star Wars -fanien kuten minun on mahdotonta olla pitämättä Gunbusterista. Loistavaa!

FU KIRJEPALSTA

福

Kysymyksiä Mangasta ja animésta voi lähettää Martti-sanille osoitteeseen:
Super Power / Manga Mania
Kustannus Oy Semic
PL 317, 33101 Tampere

Heippa!
Haluaisin tietää muutamien Super Powerissa esiteltyjen filmien hinnat.
1. Ninja Scroll
2. Street Fighter II The Movie
3. Final Fantasy
Vidiootti

Moi Vidiootti!
Kysymiesi videoiden hinnat riippuvat paljon siitä mistä ne ostat. Luulisin että Street Fighter II The Movie ja Final Fantasy tulevat maksamaan siinä sadan – sadanviidenkympin kieppeillä.
Sayonara. Martin-san

Terve Manga-Maanikko!
Tässä teille pari kuvaa Toein animésta Rai Luolapoika. Minulla on sen kaikki osat ruåtsiksi dubattuna, mikä on vähän harmi koska osaan ruotsia aika heikosti. Tarina ja piirrostyö ovat kuitenkin loistavia, ja toivoisinkin että julkaisisitte lehdessänne pari lähettämääni kuvaa.
Joohan, joohan?
Manga Rules

Terve Manga Rules!
Julkaisisimmeko nämä lähettämäsi kuvat? No totta kai! Rai Luolapoika ei ehkä ole parasta animéa mitä on tehty, mutta ei se huonokaan ole. Ruotsinkielinen versio on muuten ollut 80-luvulla kovassa huudossa Svea-mamman maassa. Sitä myytiin kuulemma jopa bensa-asemilla. Suomennettua Mangaa taidamme joutua odottelemaan vielä tovin.

PROJECT K
Englanti
Tel. 990-44-81- 508 1328
Fax 990-44-81 508 3845
PLAYSTATION SATURN NEO GEO 3DO NEC CD
PANZER DRAGON DAYTONA USA ZEITGEIST
GUNNERS HEAVEN DARK STALKERS X-MEN
SLAMDUNK GUNDAM RANMA 1/2 SF2 BOMBERMAN
100% ANIME
ORIGINAL ANIMATION CELLS
DRAGON BALL Z FATAL FURY FILM ART OF FIGHTING

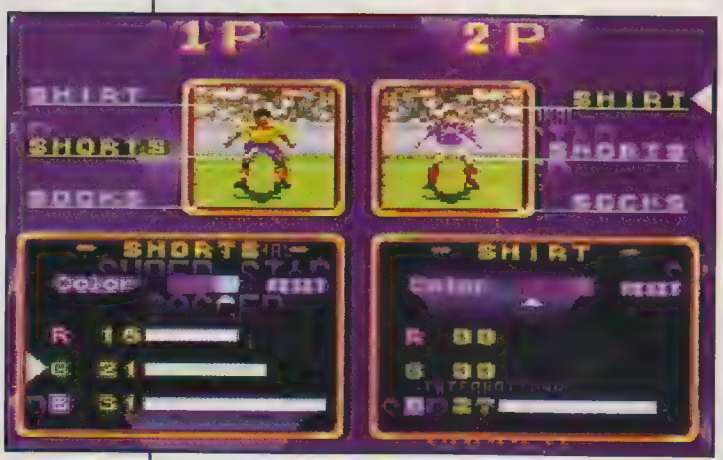
Tips & Tricks!

Jos sinulta löytyy hyviä vinkkejä koneille NES, SNES, Game Boy, Mega Drive, Mega CD tai 32X, niin lähetä niitä osoitteeseen:
Super Power / Vinkit
PL 317, 33101 Tampere

INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER • SNES Superjoukkue

Näitä vinkkejä voi käyttää vain jos on valinnut Open Gamen. Tee aloitusruudussa seuraavat näppäintenpainallukset kakkosohjaimella:

- YLÖS, YLÖS, ALAS, ALAS, VASEN, OIKEA, VASEN, OIKEA, B ja A, START (tuntuuko tutulta?) antaa pelaajille täyden energian.
- B, B, X, X, A, Y, A, Y, OIKEA, VASEN, X luo täydellisen superjoukkueen



CLAY FIGHTER 2 • SNES Supernopeus

Nykyään yksikään beat 'em up ei ole täydellinen ilman nopeuttavaa konstia. Tournament Modessa valitse nopeus 1, pelaa eka kenttä, katsele toinen, ja kolmannen puolivälissä resetoi.Nyt vaihtoehdot ovat kasvaneet neljästä kymmeneen.

SPARKSTER • SNES Crazy Hard Mode

Jos Hard Mode tuntuu liian simppeliltä niin paina VASEN, VASEN, OIKEA, OIKEA, ALAS, YLÖS, ALAS, YLÖS, A ja X valintaruudussa ja vaikeutta pitäisi riittää.

CANNON FODDER • MEGA Salasanat

Kenttä:	Koodi:	Kenttä:	Koodi:
1	PXJND	13	FAGGG
2	UZHNC	14	SYNXC
3	PEDQC	15	TIDGF
4	ACKJA	16	UYNXC
5	TNGJI	17	ZOJBE
6	EBUXE	18	MHNJF
7	TEHMB	19	NXGBD
8	-	20	AEJVI
9	MLRYE	21	PXGBD
10	YJKCF	22	GQZED
11	LWHFG	23	HGPNF
12	IGMBF	24	MMVIE

CANNON FODDER • SNES Salasana

Jottei Nintendon omistajille tulisi paha mieli, niin tässä salasanat SNES -versioon.

Kenttä:	Koodi:	Kenttä:	Koodi:
1	NBPBZ	13	XLPWG
2	BCBCY	14	LNBXD
3	SCSDX	15	BNSYC
4	CDBGW	16	NPBZP
5	TDSHT	17	BPSZZ
6	HGDKS	18	SRGBY
7	SGPLR	19	HRXCX
8	GHBNP	20	TSGDW
9	XHSPN	21	CSRGT
10	LKDRL	22	STCHS
11	WKPSK	23	GTTKP
12	NLDTH		

Tips & Tricks!

ECCO 2 — THE TIDES OF TIME • MEGA
Salasanat

	Easy	Normal	Hard
Crystal Springs	SLMLILAFB	OVYKBYEB	WPHSAAFB
Fault Zone	MOCCTKZA	YMCXSHZA	UYVCIKZA
Two Tides	YYKRPBZA	AAGICVYA	MGCSLVYA

FIFA SOCCER '95 • MEGA Ääliötiimi

Idiottijoukkueella pelaaminen vaikuttaa typerältä ajatukselta, mutta näin saa The Stupid Team -joukkueen. Valintaruudussa vie kursori Languagen kohdalle ja paina A, B, C, A, B, C. Aloita peli, paina pause ja A.

SYNDICATE • MEGA
Salasana

Näppäile seuraava salasana saadaksesi 16 agenttia, kaikki aseet ja 31 aluetta hallintaasi: FCMTZ 00000 0132W VOG

LEMMINGS 2 • SNES
Äänitesti & kentän valinta

Äänitesti löytyy asettamalla kursori otsikkoruudussa vasemmanpuolisen puun reiän kohdalle ja painamalla B. Jos näppäilee kaikkien ikkunoiden ja ovien kohdalla niin saa valita minkä kentän tahansa. Lisähupia peliin saa painamalla i -kirjainta Lemmings -sanasta.

Pro's

DRAGON BALL Z 3 • SNES
Lisää voimaa

Taistelijoistasi saat voimakkaampia kun painat L, R, YLÖS, ALAS, Y, X, VASEN, OIKEA alkulämmittelyjen aikana.

NOSFERATU • SNES
Kentän valinta

Draculan voittaminen ei ole mikään helppo juttu, mutta tämä vinkki helpottaa paljon. Valintaruudussa kursori Exitin kohdalla paina L, L, R, R, R, L, L, L niin sana Exit välähtää. Odota kunnes se mustenee ja ensimmäisen kentän nimi tulee näkyviin. Valitse kenttä ohjaimella.

LEMMINGS • GAME BOY
Salasanat

	Fun	Tricky
1	XSWRHL	SFGBVH
2	GFDRTL	GNRNFY
3	GFDRTL	PFCGSD
4	DFGTYN	TWYWYT
5	NNBGTQ	SDHSHS
6	TYRBNC	DFSGSH
7	DGBFHY	RLYDRT
8	CVRKJT	GSHGSS
9	JSRBSV	ZGRZNJ
10	FKJTYQ	CVBZSH
11	VSPDNQ	LKJHHG
12	GDSWBC	XCSDCX
13	HWQPJD	DFQRTW
14	KXLWYZ	VGSDTG
15	KSQHQS	HSDJFK
16	VNWSWV	JCVWXK
17	FTYMTS	VFWLSH
18	GSFGHH	LJDRBC
19	YKBLGB	CQSBNL
20	PLSTFL	PSDHWJ
21	JXFCBS	CHTLNX
22	SDFGLD	GFTTYQ
23	QGHSDF	BSWHTW
24	OKZDTS	KSLSIF
25	LZDGQH	JTYRDN

Tips& Tricks!

EARTHWORM JIM
• SNES
Matoisia vinkkejä

LISÄELÄMÄ

Paussissa paina B, B, A, X, Y, A, A, A ja A.

DEBUG MODE

Paussaa, pidä VASEN, paina A ja irrota. Paina sitten B, X, A, A, B, X ja A.

KENTÄNVAIHTO

Paussaa ja paina A, B, X, A sitten A ja X yhtä aikaa, B ja X, B ja X ja lopuksi A och X.

RUMIA KUVIA

Paussin aikana Y, A, B, B, A, Y, A, B, B, A.

ROCK 'N ROLL RACING
• MEGA
Salasanat

ROOKIE

6150 QTCV VG8M
WBV0 QZF3 VGYZ
PCD0 STC3 RJ6N
VTN0 MMFB QG6N
QYLH KLCB QDPN

VETERAN

XQLW MSCV WGGM
6N5W T8F5 QG6M
KS4C R6CS T5PM
B!2C HQFD T66M
GB9W T!C8 7JPM
R0!W HLFL !9PM
MC5W TLCL 926M
DF3W SMDV 92PM
N25W JLBV 92PA

WARRIOR

NJG8 QLCV WG6M
FKI8 RPF3 QG6M
TF58 TRC3 QGPM
GZL8 GZFB QGPM
7FZ8 SNC8 7JPM
4KH8 QHFL !!6M
WJZ8 Q!CL 926M
SBX8 T7DV 92PM
XXX8 J7BV 92PM
5QB8 40D3 92PM
WCZ7 TTB3 92PM

SPEEDY GONZALES
•
GAME BOY
Salasanat

Bana 2	500 999
Bana 3	343 003
Bana 4	830 637
Bana 5	812 171
Bana 6	522 472

SONIC SPINBALL
• MEGA
Kentän valinta

Valintaruudussa paina A, ALAS, B, ALAS, C, ALAS, A, B, YLÖS, A, C, ULÖS, B, C, och YLÖS. Jos teit oikein, kuulet äänen. Paina sitten START päästäksesi valintaruudusta ja otsikkoruudussa paina A ja START aloittaaksesi kentän 2tai B ja START aloittaaksesi kentän 3 tai C ja START aloittaaksesi kentän 4. Nappeja täytyy pitää pohjassa kunnes haluttu kenttä ilmestyy.

SONIC & KNUCKLES
• MEGA
Sopii useimpiin

Testaa Sonic & Knuckles -kasettia kaikilla peleilläsi. Vaikka Sonic ilmestyisikin sanomaan "No Way", voit yrittää painaa yhtä aikaa A, B ja C uuden bonuspelin löytämiseksi. Toimii useammassa pelissä kuin Sega alunperin paljasti.

ALADDIN
• GAME BOY
Hyppy kenttien välillä

Paussaa millä tahansa kentällä ja paina A, B, B, A, A, B, B, A hypätäksesi seuraavaan kenttään.

Power Codes

Tips & Tricks!

ACTION REPLAY DONKEY KONG COUNTRY

80E9 BC60 Mahdollistaa Action Replayn käytön.
80E9 EE60 Mahdollistaa PAL -pelien pelaamisen amerikkalaisissa ja japanilaisissa NTSC -koneissa
7E05 7B99 Aina 99 banaania
7E0D 7909 Vaihtaa banaanien väriä
7E00 3203 Donkey Kong ui joka kentällä
7E05 1212 Matkusta Donkeyn selässä (paina A lentääksesi)

ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN

8288 E880 Antaa pelata PAL -versiota amerikkalaisilla ja japanilaisilla koneilla
7E00 8EXX Vaihda XX:n tilalle haluamasi kenttä

SUPER PUNCH OUT

7E08 9C1B Rajoittamaton määrä superlyöntejä

STREET RACER

7E16 F101 Rajoittamaton määrä turboja pelaajalle 1
7E16 F301 Rajoittamaton määrä turboja pelaajalle 2

32X

VIRTUA RACING DELUXE
• 32X
Mirror Mode

Voita kaikki viisi kenttää Normal tai Hard -moodissa saadaksesi kentänvalintaruutuun mitalin jokaisen kentän viereen. Palaa päämenuun ja paina OIKEA päästäksesi Optionin ohi. Kuva vierii oikealle ja Mirror Modeen, missä pääsee ajamaan kaikki radat takaperin.

STREET RACER
• SNES
Nasta lautaan

Paina näppäimiä X, Y, X, Y, X, Y, pidä pohjassa X ja paina HÖGER valitessasi pelaajaa, niin autosi saa huippuvauhdin.

SUPER POWER HAASTATTELU:

SHIGERU MIYAMOTO

— MIES MARION TAKANA

Hän on epäilemättä pelintekijätaivaan kirkkain tähti. Väitetään, että miehellä on samanlainen tatsi TV-pelihin kuin John Lennonilla popmusiikkiin. Minun mielestäni Shigeru Miyamoto on sitä mitä on kohtalon oikusta.

Unelmatehdas – Nintendon pääkonttori.

Shigeru Miyamoto aloitti työnsä Nintendolla 1977. Hän oli silloin 24-vuotias, juuri valmistunut nuorukainen, joka taisteli hyvästä pesistä ikenet verillä kuten niin monet muutkin. Opiskelut olivat menneet vähän vasemmalla kädellä: kitaransoitto ja sarjakuvien piirtäminen olivat kiinnostaneet nuorta Shigerua huomattavasti enemmän kuin tenttikirjat. Vaan väliäkö tuolla! Shigeru oli jo opiskeluaikoinaan todistanut hallitsevansa leikkikalusuunnittelun noin yleensä, ja valmistumisen jälkeen Nintendon pääjohtaja, Hiroshi Yamauchi, pyysi Shigerua suunnitelemaan uudelleen kolikkopelin, johon pomo ei ollut tyytyväinen.

Miyamoto huomasi nopeasti, ettei voinut tehdä mitään pelastaakseen umpikehnon shoot 'em-up -peli Radarscopen, joten hän päätti luoda kokonaan uuden pelin. Tuloksena oli Donkey Kong, joka tuli kolikkomarkkinoille 1981– ja loppu onkin historiaa.

Kun Donkey Kongin menestys oli sinetöity Miyamoto ylennettiin Nintendon Game & Watch -tiimin päälliköksi. Hän sai tehtäväkseen rutistaa ennenkuulumattoman nopeasti uuden version Donkey Kongista ja suunnitella kolikkopelin Nintendon Kippari Kalle -lisenssillä. Kumpaakin peliä myytiin sikana, ja kirstuun kolahtaneilla jeneillä Nintendo iski itsensä läpi videopelimarkkinoille.

Vuonna 1984 Shigeru kokosi uuden tiimin itselleen ja nimesi sen Joho Kaihatsuksi: Viihdytysjoukoiksi. Tiimi oli vuoden yhdessä ja loi sinä aikana rutkasti klassikoita, kuten Super Mario Bros - ja Legend of Zelda -sarjat NES:lle. Ei siis ihme, että kun SuperNES:n kehitttäminen ja kaupittelu alkoi lankesi pelien suunnittelu Miyamoton plakkariin.

Tiimi vietti 15 kuukautta valmistaen, testaten, korjaten ja tutkien uusia pelejä uudelle systeemille: pelejä, kuten Super Mario World, F-Zero, Pilotwings ja Zelda III.

Siitä lähtien Miyamoto on istunut kukkona tunkiolla. Nykyään miehen hommiin kuuluu enemmän tai vähemmän valmiiden SNES-pelien viimeinen viilaus. Seuraavassa haastattelussa pelien kuningas kertoo enemmän työstään.

SP: TYÖSKENTELET NYKYÄÄN USA:SSA. MITÄ TEET?

SM:Tällä hetkellä teen töitä Paradigma Simulationissa. Monella yrityksellä on sormensa pelissä uusimmassa 3D-tekniikassa ja tietysti Nintendokin halusi mukaan. Nintendohan on tunnetusti tarkka pelien laadusta, ja minun pääasiallinen tehtäväni USA:ssa on valvoa vaatimuksia noudatetaan. Varmistan sen, että huonoa tavaraa ei lähde myyntiin.

SP: ONKO SINUN HANKALAA TYÖSKENNELLÄ YRITYKSESSÄ JAPANIN ULKOPUOLELLA?

SM: Noo, neuvottelu ulkomaisten pelintekijöiden kanssa ei aina ole helppoa, mutta minun työni on pitää Nintendon laatu hyvänä, joten selviän kyllä. Välillä työ on hauskaa, välillä hankalaa. Yritän antaa tekijöille mahdollisimman vapaat kädet suunnitteluvaiheessa. Sitten kun peli on valmis pelaan sitä ja sen jälkeen pyydän tekijät neuvotteluihin jos huomauttamista löytyy. Keskustelemme ideoistani ja he saavat sitten

Shigeru ei suostu paljastamaan suunnitellaanko Pilotwingsille seuraajaa USA:ssa.

StarWing on eräs harvoista julkaistuista Super FX -peleistä.

tehdä homman loppuun.

SP: TYÖSTÄÄKÖ PARADIGMA PILOTWINGS 2:A?

SM: Ikävä kyllä en voi vastata tuohon. Haluamme toki hyödyntää Paradigman kokemusta kaikilla aloilla, mukaan lukien lentosimulaatiot.

SP: ONKO SINULLA MUKANASI KOKO NCL-TIIMI JAPANISTA?

SM: Ei, teen töitä NOA:n kanssa juuri siksi, että tulin USA:aan yksin. Muutaman viikon kuluttua palaan kotiin ja sitten aloitan taas työt NCL:n nuortien suunnittelijoiden kanssa.

SP:MITEN PELIEN KEHITTELY USA:SSA, EUROOPASSA JA JAPANISSA EROAA TOISISTAAN? MIKÄ TAPA SOPII SINULLE PARHAITEN?

SM: Englantilaisten tapa tehdä pelejä sopii minulle todella hyvin. Olen saanut työskennellä englantilaisten kanssa muutaman kerran ja kaikki on sujunut hienosti.
Amerikkalaisten tyyli sen sijaan hieman huolestuttaa minua: he eivät paneudu peleihin tarpeeksi. Tehokkaita he kyllä ovat, mutta joskus minulle tulee tunne ettei heitä oikeastaan kiinnosta koko touhu. Vertailukohtana käytän japanilaista työtapaa.

SP: MITÄ PIDÄT UUDESTA 3D-TRENDISTÄ?

SM: Kun Space Invaders tehtiin kukaan ei osannut aavistaa mihin uusi tekniikka pystyisi. Täytyy myöntää, että olin yllättynyt kuinka nopeasti 3D:stä tuli muoti. Meille pelintekijöille uusi tekniikka tietysti aina tuo lisää haasteita: kuluttajat ovat erittäin vaativia ja meidän täytyy koko ajan olla parempia jotta pelit kelpaisivat.

Jos käyttää pohjana 2D-peliä on hyvännäköisen 3D-version tekeminen suht´ helppoa, ja pelintekijöille jää enemmän mahdollisuuksia kehittää peliä vielä entisestään – ja sehän on aina hyvä juttu pelaajia ajatellen. Olen hyvin kiinnostunut tekemään 3D-versioita vanhoista peleistä.

SP: MIKSI SUPER FX-PELEJÄ ON NIIN VÄHÄN?

SM: Mikropiiri Super FX:ään on aivan liian kallis ja sitä paitsi meillä on ollut suuria vaikeuksia saada peleistä kyllin nopeita. teemme kuitenkin kovasti töitä ongelmien voittamiseksi, ja ensi vuoden lopulla saamme lisää Super FX-pelejä markkinoille.

SP: MIKÄ ON SINUN OSUUTESI ULTRA 64 -PROJEKTISSA?

SM: Minä vastaan suuresta osasta ohjelmistoista. Japanin ulkopuolella on paljon yrityksiä, jotka ovat kehitelleet peliä pitkään ja minä valvon heidän työnsä laatua. Autan myös ideoinnissa, jos on tarvis.

SP:32-BITTINEN KONE ON NYT LEVITYKSESSÄ JAPANISSA, MUTTA MONET KULUTTAJAT TUNTUVAT KUITENKIN SÄÄSTÄVÄN RAHOJAAN ULTRA 64:ÄÄ VARTEN. KANNATTAAKO ODOTTAA?

SM: Odottavatko ihmiset todella Ultra 64:ää? Olen sitä mieltä, että Ultra 64 tulee olemaan markkinoiden halvin systeemi, ja sitä paitsi laitteisto on ehdottomasti paras. Mutta ohjelmistothan kuitenkin ratkaisevat myynnin. Jos emme saa aikaiseksi vähintään viittä hyvää peliä samaan aikaan koneen julkistamisen kanssa emme pärjää muille.

Minä en olisi niin kovin varma siitä, että ihmiset haluavat pelata Ultra 64-pelejä. Sony ja Sega väittävät että markkinoita olisi, mutta Nintendohan on se firma joka on myynyt 10 miljoonaa konetta – mitä siis Sony ja Sega asiasta tietävät! Meillä on näiden miljoonien koneiden ansiosta paljon enemmän kokemusta kuin Segalla tai Sonylla. Minun mielestäni on hieman kummallista, että ne ovat niin kovin varmoja Ultra 64:n menestyksestä.

SP: MARION ULKOMUOTO ON SELLAINEN KUN SE ON NES:N LAITTEISTOJEN RAJOITUSTEN VUOKSI. MILTÄ MARIO TULEE NÄYTTÄMÄÄN ULTRA 64:SSÄ?

SM:En ikävä kyllä voi kertoa kovin paljoa siitä. Mariohan on helppo piirtää pikseleillä, mutta Ultra 64:n kanssa käytämme polygoneja ja voimme tehdä hänestä paremman. Kaikki yksityiskohdat: hattu, viikset, nenä, jne. tulevat olemaan paljon hienompia.

SP: KUINKA ALOITAT PELIN

Mario ja Shigeru (Mario vasemmalla.)

SUUNNITTELUN?

SM: Aloitan miettimällä kuinka sovitan yhteen laitteiston rajoitukset ja pelaajien mieltymykset. Yritän aina asettua pelaajan asemaan, millaista hahmoa haluaisin itse pelata? Sitten ryhdyn rakentamaan ympäristöä, tarinaa ja muita

henkilöitä. Yritän aina luoda sellaisen pelin, joka miellyt kuluttajia.

SP: ONKO SINUSTA MUKAVAMPAA LUOD KOKONAAN OMA PELI IDEOINNISTA LÄ VAI PIDÄTKÖ ENEMMÄN MUIDEN KEHITTÄMIEN IDEOIDEN VIILAUKSESTA PROJEKTIN VIIMEISTELYSTÄ.

SM: Tietysti on paljon helpompaa viimeistellä m valmis peli. Omasta pelistä kantaa paljon suuremma kuin jonkun toisen kehittelemän pelin parantamises kehittäminen aivan alusta lähtien vie valtavasti ene vaatii kovaa puurtamista, mutta toisaalta sitten kun valmis, tuntee todella luoneensa pienen ihmeen!

SP: MIKÄ ON HYVÄN PELIN SALAISUUS?

SM:Paljon kovaa työtä ja laiminlyöty perhe-elämä nauraa). AIvan rehellisesti ja ilman pienintäkään puol oman firman suuntaan voin sanoa, että Sonyn PlaySta suurin ongelma on että pelit ovat hienon näköisiä, mu niitä ei ole viitsitty koe-pelata ja parannella kylliksi. J pelattavuudessa näkyy pelinsuunnittelijan vastuu: peli lähde myyntiin ennen kuin tekijä antaa siihen luvan. It koskaan tee peliä vain omien mieltymysteni mukaan, va yritän aina ajatella mitä muut pelaajat haluaisivat pelir olevan.

SP: USEIMMISSA PELEISSÄSI ON SELKEÄ OMALEIMAINEN TUNTUMA. JOHTUUKO SE PERSOONALLISUUDESTASI VAI OVATKO KAIKKI JAPANILAISET PELIT SELLAISIA?

SM: En tee mielestäni tyypillisiä japanilaisia pelejä, vaan ennemminkin tyypillisiä Kyoto-pelejä. Tokiossa esimerkiksi tehdään aivan erilaisia pelejä kuin meillä Kyotossa vaikka kummatkin kaupungit ovat Japanissa. Me pyrimme luomaan trendejä Kyotossa, emme seuraamaan niitä. Jokaisen uuden pelin kohdalla pyrin tekemään siitä entisiä paremman.

SP: SINUN PELISI MIELLYTTÄVÄT ERITYISESTI LAPSIA, MUTTA PELAAJIEN IKÄRAKENNEHAN MUUTTUU KOKO AJAN VANHEMPAAN SUUNTAAN. AIOTKO MUUTTUA JA RYHTYÄ TEKEMÄÄN PELEJÄ AIKUISILLE?

SM: Vaikea kysymys. Periaatteenani on tehdä pelejä, joita on helppo pelata. Mario-pelit esimerkiksi tehtiin alunperin lapsille, mutta nykyään niitä pelaavat kaikki, joita videopelit kiinnostavat. Peli voi sopia sekä lapsille että aikuisille: sellaisia pelejä minä haluan tehdä.

SP: MITEN PELIN VAIKEUS-TASO MÄÄRITETÄÄN?

SM: Kaikkien on kyettävä pelaamaan sitä: aloittelijoista vanhoihin konkareihin. Tämä sääntö pätee kaikkiin peleihin. Sarjojen tekemisessä vaikeustason määrittäminen on kaikkein vaikeinta. Aloittelijan on kyettävä pelaamaan sarjan kaikkia osia kylmiltään, mutta toisaalta kokenut pelaaja ei saa kyllästyä kolmannen osan tienoilla.

SP: MITÄ PELAAT ITSE?

SM: Jos ollaan rehellisiä en juurikaan pelaa nykyään. Pidän kyllä uusien pelien testaamisesta, mutta en ehdi paneutua niihin sitten kun ne ovat valmiita. Jos haluaa pelata esim. roolipeliä täytyy istua ruudun edessä ainakin viisi tuntia jos haluaa päästä kunnolla sisään peliin. tetristä on mukava pelata; siihen pääsee sisälle lyhyellä paneutumisella.

SP: MIKÄ ON SUOSIKKIPELISI?

SM: Jos ei oteta huomioon omia pelejäni, niin Pac Man on lempparini.

SP: MITÄ MIELTÄ OLET UUSISTA KONEISTA?

SM: 32- tai 64-bittiset eivät juurikaan eroa toisistaan, sillä pelien suunnittelu- ja valmistustekniikat ovat samanlaisia. Näiden tekniikoiden hallitseminen vaatii kolmesta viiteen vuotta harjoittelua, joten tällä hetkellä meille ei ole ohjelmoijaa, joka osaisi hyödyntää kaikkia Ultra 64:n mahdollisuuksia. Arvioiden mukaan tekniikka tulee olemaan kunnolla hallussa vuoden ´96 lopulla, ja vuonna 1997 homma lähtee käyntiin kunnolla.

SP: MITÄ MIELTÄ OLET CD-ROM:STA?

SM: Minun ei itse asiassa pitäisi puhua tästä, mutta olkoon. CD_ROM on hyvä välinen tiedon säilyttämiseen, mutta se on aivan liian hidas. Interaktiiviseen pelamiseen se ei kelpaa. Pelaajat haluavat pelin, jossa on paljon dataa pienellä hinnalla, mutta kun ajattelee, kuinka paljon aikaa menee CD-levyn täyttämisen voisin väittää pelien kehittelykustannusten nousevan vähintään yhtä paljon kuin tuotantokustannukset laskevat. Eikä hyvän pelin tekemiseen itse asiassa tarvita niin kovin paljon dataa.

SP: MITÄ PIDÄT SONICISTA; SEGAN VASTINEESTA MARIOLLE?

SM: En ole juurikaan pelannut Segan pelejä, mutta täytyy myöntää että he onnistuivat parhaiten kopioimaan Marion. Vuosien varrella he ovat myös kehitelleet paljon omia yksityiskohtia, niin että Sonicille on muotoutunut jonkin verran omaa luonne. Sonic on hyvä Mario-kopio.

SP: ENTÄ EARTHWORM JIM?

SM: En ole koskaan ehtinyt paneutumaan siihen, mutta pidän sen tavasta ampua niin ettei kuulien näe lentävän ilmassa.

SP: MILLAISIA VIRHEITÄ SINUA KOPIOIVAT PELINTEKIJÄT TEKEVÄT?

SM: Useimmat kilpailijamme kopioivat vain pelimme ulkomuodon, ja saavat aikaan äärimmäisen epätasaisia pelejä. He eivät yleensä ymmärrä miksi olemme tehneet jonkun asian kuten olemme se tehneet, ja silloin kopiot karsivat.

SP: ONKO NINTENDOLLA JA SEGALLA SAMA ASENNE PELEIHIN?

SM: Luulen, että Sega yrittää kopioida meidän työtapaamme ja siten pienentää tiettyjä eroavaisuuksia. Sega on vahvin kolikkopelipuolella ja sillä on suuri kapasiteetti laitteistojen tuottamisessa. Nintendo taas paneutuu enemmän kehittelyyn ja tutkimukseen. Sega kopioi Nintendoa ja tutkii tarkoin meidän tuotteitamme. Lopputulos kummallakin firmalla pysyy siis suunnilleen samana.

Shigerun luonnoksia kahdesta maailman suosituimmasta pelihahmosta.

SOCCER!!!

Et kai vaan aio nököttää koko kesää tv-ruudun edessä?
Liikunta ja raikas ilma ovat hyödyllisiä – kun on hyvä kunto jaksaa tuijottaa ruutua pitempään!
Kisassamme on KAKSI EKAA PALKINTOA – Komanin International Superstar Soccer SNESille TAI Electronic Arts Fifa'95 MegaDrivelle.
Lisäksi arvomme kolme uskomatonta REALITY FOOTBALL™ -peliä.

Reality Football™ :ää voi pelata jopa 22 pelaajaa samaan aikaan ja peli on täydellisen kolmiulotteinen ja interaktiivinen. Reality Football™ on valmistettu kierrätettävästä luonnonmateriaalista, ja sitä voi pelata sekä sisällä että ulkona. Pattereita tai virtuaalikypärää ei tarvita. Tämä on ainutlaatuinen tilaisuus voittaa hämmästyttävä Reality Football™!

Kesä on pelastettu – voita jalkapallopeli tai Reality Football™!

Vastaa vain oikein seuraavaan kysymykseen:

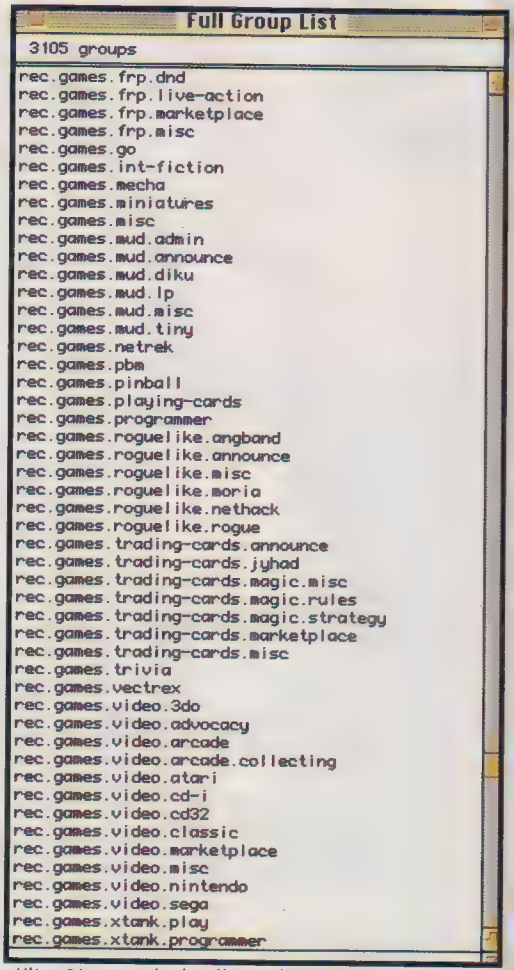
Mikä jalkapallojoukkue voitti Suomen mestaruuden vuonna 1994?
1 RoPs
2 TPV
3 Kuusysi

Lähetä meille postikortti, jossa on oikea vastaus, nimesi, osoitteesi ja ikäsi VIIMEISTÄÄN 28. HEINÄKUUTA MENNESSÄ.
Osoitteemme on: Jalitsukisa/ SuPo 6-7/95
Kustannus Oy Semic
Pl 317
33101 TAMPERE

Onnea matkaan!

TV-pelit Internetissä

Oletko jumissa uuden pelisi kanssa ja tarvitsisit hyviä neuvoja? Ehkä haluaisit kuulla mielipiteitä pelistä, jonka olet ajatellut ostaa tai ehkä haluaisit vain väitellä siitä, mikä on peleistä paras. Kiinnostaako sinua kaikki taivaan ja maan väliltä? Silloin Internet on sinua varten!



Vaikuttaa pahasti siltä, että yksi ruutu vain vaihtuu toiseen. Kun on taistellut monta tuntia vaikean TV-pelin kanssa, niin olisi parempi mennä ulos pienelle happihypylle sen sijaan että käynnistää tietokoneen.

Mutta eihän mielenkiintoista peliä voi noin vain kesken jättää! Ongelmana on usein kuitenkin se, mistä saisi nopeimmin apua kun on juuttunut täysin uudessa pelissään. Ei kavereillekaan aina viitsisi soitella keskellä yötä...

Useimmiten puhuttaessa Netistä (The Net englanniksi), tarkoitetaan WWW (World Wide Web) hypermediaa ja kaikkia siihen liitynetiä tietokoneita. Palaamme aiheeseen kohta, ensin tarkastelemme hieman toista kiinnostavaa aluetta Netissä, nimittäin Usenet-palvelua.

Usenet on yhteisnimi lukuisille keskusteluryhmille, eli foorumeille, joissa keskustellaan kaikista mahdollisista aiheista maan ja taivaan väliltä. Se, miten Netti oikeastaan toimii ja missä ne kaikki tietokoneet sijaitsevat, ei ole tärkeää. Tärkeämpää on, että sen palvelut ovat kaikkien niiden ulottuvilla, joilla on tietokone ja modeemi.

Peleistä kiinnostuneet voivat kykeytyä ryhmiin, kuten "rec.games.video.nintendo", "rec.games.video.sega" tai mihin tahansa omaa konsolia käsittelevään ryhmään. Yleensä kannattaa aloittaa passiivisesti ja keskittyä tarkkailemaan mitä ja miten ihmiset kirjoittavat. Kannattaa myös lukea alueen FAQ (Frequently Asked Questions – useimmin kysytyt kysymykset), niin omien mielipiteiden ja kysymysten liittäminen keskusteluun helpottuu huomattavasti. Omatoimisuutta tarvitaan myös silloin, jos vaikeuksia aiheuttava peli ei (enää) ole keskustelualueen puheenaiheita.

Miltä sitten näyttää esimerkiksi Nintendolle omistettu keskustelualue? Kirjoittaessani tätä huhtikuun loppupuolella alueeseen kirjoitetaan joka päivä 200 uutta viestiä. Suurin osa kirjoituksista näyttää olevan peräisin roolipelifaneilta (lähinnä amerikkalaisilta), ja kuumin puheenaihe on ehdottomasti Final Fantasy 3. Kysymyksiä ja vastauksia löytyy Donkey Kong Countrysta aina Zelda Neloseen asti, mutta ei voi olla huomaamatta kuinka nopeasti pelit ikääntyvät.

On mahdollista saada Netistä myös muunlaista hyötyä. Esimerkiksi jos on onnistunut pelaamaan jonkun pelin loppuun asti, niin sitä ei kannata heittää romukoppaan. Se voi näet saada aivan uutta haastetta, kun kuulee jonkun saaneen enemmän pisteitä kuin itse on saanut. Roolipeleillä on luonnostaan pidempi elinkaari, kun voi lukea esineistä ja paikoista, joita ei ole onnistunut löytämään. Voi kuulla ehkä täysin erilaisista loppuratkaisuista, riippuen siitä millaisia valintoja on pelin aikana tehnyt.

Tietysti Nintendoa koskevilta keskustelualueilta löytyy myös uutisia. Kiinnostavimpia tiedonmurusia tällä hetkellä jakavat ne (japaninkieliset) RPG -fanit jotka istuvat kotonaan pelaamassa (ei vielä englanniksi käännettyä) roolipeliä nimeltä Chrono Trigger. Kaikkien aiheesta kiinnostuneiden onneksi nämä henkilöt jakavat konstailematta tietoja pelin tuntumasta, vaikeuksista, ratkaisuista ja siitä kuinka hyvin (tai huonosti) he pelissä edistyvät.

Hämmästyttävän vähän alueelta löytyy juoruja ja kuulopuheita. Tietysti suosituimpia keskustelunaiheita on Ultra 64, mutta koska siitä on liikkeellä niin paljon ilmiselviä valheita, pitävät monet parhaana vaieta asiasta kokonaan. Keskusteluissa on yleensä kyse peleissä kohdatuista vaikeuksista, mutta paljon on myös kiivaita kiistoja siitä, mikä peli on paras. Yllättävän vähän on havaittavissa loanheittelyä eri konemerkkien suuntaan, ja onneksi säästyy siltä "Sega on paska ja Nintendo ykkönen" -höpötykseltä. Usein ihmiset kysyvät tietoja peleistä, joita aikovat ostaa. Toisten pelaajien neuvot tuppaavatkin jäämään parhaiten takkiin Netissä vieraillessa.

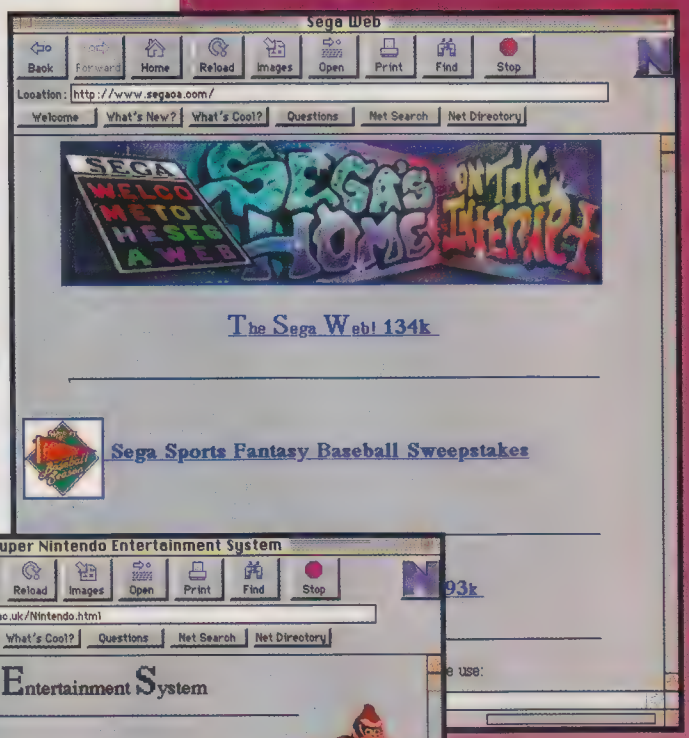
Usenetin erilaisiin keskusteluryhmiin pääsee ottamaan osaa erilaisten pääteohjelmien kautta (ks. ruutu). Tällä hetkellä ryhmiä on yli 3000, ja uusia avataan päivittäin. Näppärä toiminto postiohjelmassa on tiettyjen alueiden "tilaaminen", jolloin niihin pääsee suoraan yhteyden ottaessaan.

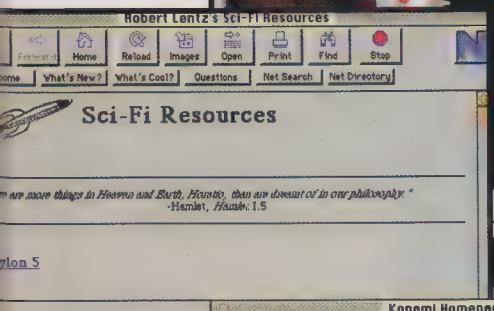
Kaksoisnaksautus avaa keskusteluryhmän, kaikki tekstit löytyvät listasta ja otsikot paljastavat josko viestin sisältö saattaisi olla mielenkiintoinen. Erittäin havainnollista ja toimivaa.

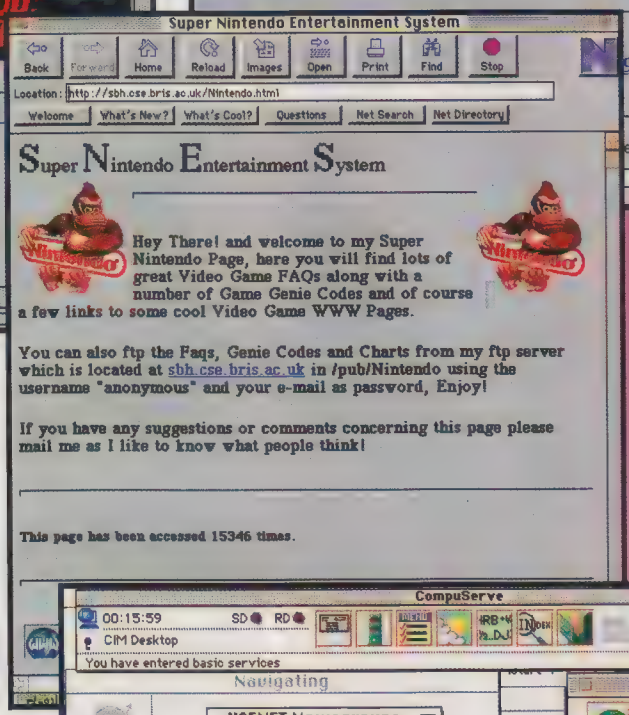
WWW on täysin toisenlainen, mutta aivan yhtä käyttökelpoinen kun siihen pääsee sisälle. Pelipuolella aloitteen ovat ottaneet käsiinsä pelifanit omilla kotisivuillaan (Websites). Monet suuret TV-pelifirmat ovat kumma kyllä jättäneet käyttämättä WWW:n markkinointipotentiaalin. Siksi monet tehtaideb kotisivuista ovat epävirallisia, pelifanien ylläpitämiä. Tällaisia ovat esimerkiksi Nintendo, Konami, Interplay ja SquareSoft -sivut. Electronic Arts ylläpitää itse kotisivuaan, kuten tekee myös Sony.

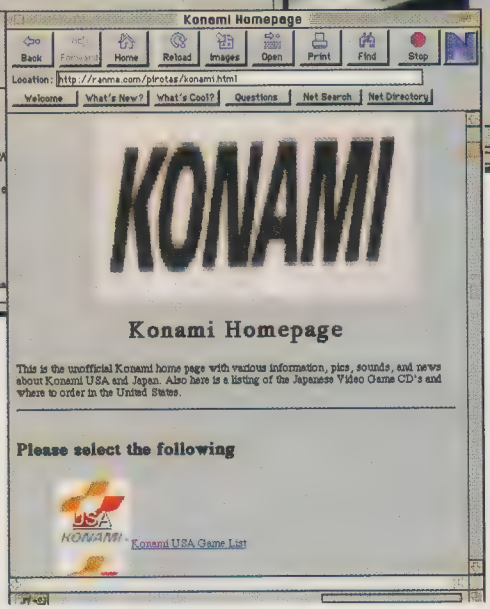
Hupaisaa sinänsä, ahkerimpia tälläkin saralla tuntuvat

Yksi Final Fantasy III:n upeista sivuista.Täältä löytyvät kaikki ne pelivinkit, joista olet unelmoinut...



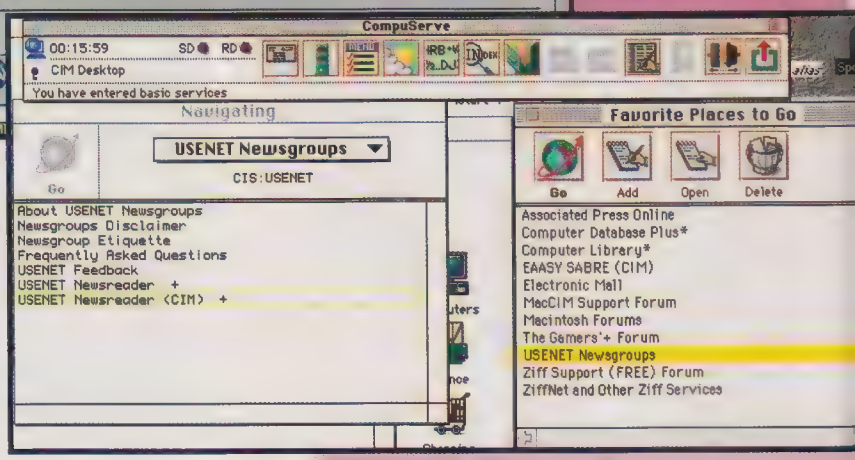






Hieno esimerkki Netin Nintendo-sivuista. Täältä löytyy sekä SNES että Ultra 64.

Konamin kotisivuilla on mm. lista kaikista firman julkaisemista peleistä.



olevan roolipelaajat. TV-pelisivuilla selvästi näkyvimpiä ovat Final Fantasyyn liittyvät aiheet. Ja Fantasiaa riittää: löytyy kuvia, taikurien kauttakulkuja, henkilöitä, temppuja, vihjeitä ja niin edelleen aina maailman tappiin saakka. Monet sivut ovat paitsi hyvän näköisiä, myös hyvinhoidettuja.

WWW-sivuilla huomaa TV-pelien olevan vain pieni osa kaikista tietokonepeleistä. Monia viittauksia löytyy yleisimmille WWW-sivuille. Hiiren napin painallus jonkun avainsanan kohdalla kytkee käyttäjän hyperlinkillä tietokoneeseen, joka saattaa olla toisella puolella maailmaa. Ja viuh, (nojaa, grafiikan tulo ruudullesi kestää kyllä hetken), löydät itsesi esimerkiksi Games Domainista, josta löytyy jälleen 78 erilaista hyperlinkkiä joiden takaa taas löytyy kaikki mahdollinen asia kaikista mahdollisista peleistä.

Netin varsinaisia kultakaivoksia ovatkin Web-sivut, joihin on kasattu viitteitä juuri niistä asioista joista käyttäjä on kiinnostunut. Useimmat kotisivut on varustettu tällaisilla linkeillä.

Suuri osa WWW:n käytöstä on eräänlaista "ikkunaostoksilla" oloa. Joka kerran kun on kytkeytyneenä Webbiin, löytää enemmän ja enemmän uusia asioita joiden olemassaolosta ei edes tiennyt. WWW:hen , jonka osoitteet alkavat aina tekstinpätkällä "http://" (hypertext transfer protocol), liittyy myös ehkä vieläkin jännittävämpi "ftp" (file transfer protocol), jonka avulla voi siirtää omaan koneeseensa tiedostoja ja ohjelmia. Nettisurffausohjelmien avulla voi ftp-koneista (jos ne ovat hyvin hoidettuja) poimia vaikka kuinka monta mielenkiintoista ohjelmaa kotiinsa. Kannattaa kuitenkin ennen ajamista testata ne viruksien varalta.

USENET

Usenettiin kytkeytymiseen tarvitset tietokoneen, modeemin ja pääteohjelman. Niiden lisäksi täytyy hankkia käyttäjätunnus InterNet -palvelun tarjoavaan tietokoneeseen. Palvelun tarjoajia löytyy Suomesta tällä hetkellä yli 20, ja ne veloittavat kytkeytymismaksun lisäksi erillisen maksun ajalta, jonka olet yhteydessä heidän koneisiinsa. Kytkeytymistapoja on kaksi: pääteyhteys ja SLIP/PPP -yhteys. Näistä pääteyhteys on yksinkertaisempi ja usein myös halvempi, mutta Netin tehokäyttäjät hyötyvät aidosta Net-yhteydestä (SLIP/PPP). Pääteyhteyteen tarvittavia ohjelmia on runsain mitoin PC:lle, Macille, Amigalle ja muille kotikoneille. Aitoon yhteyteen vaadittavia ohjelmia onkin sitten harvemmassa, ja jotkut niistä ovat maksullisia. Kuvista pitäisi selvitä miltä näyttää kun on kytkeytynyt verkkoon.

WORLD WIDE WEB

Suomessa ainakin suurimpien kaupunkien kirjastot tarjoavat ilmaisen pääsyn WWW-sivuja selailemaan.

Ilmaiseksi pääsevät Netin palveluja käyttämään myös korkeakoulujen opiskelijat. Muut joutuvatkin sitten turvautumaan 'Usenet'-kohdassa kuvailtuihin järjestelyihin. Netissä suunnistamisen helpottamiseksi on olemassa useita eri ohjelmia: mm. Gopher, Archie, Netscape jne. Itse käytän Netscapea. Sen avulla voi näppärästi tallentaa sellaisen Web-sivun osoitteen (jos sattuu löytämään jotakin mielenkiintoista), johon haluaa myöhemmin palata. Osoitteet näkyvät sen jälkeen riveinä ohjelman osoitekirjassa, ja osoitetta naksauttamalla syntyy suora yhteys. Modeemisi pitäisi selvitä ainakin 14,400 bps nopeudesta. Se on lähellä nykyajan standardinopeutta, mutta siitä huolimatta joskus voi joutua odottelemaan. Kärsivällisyys on Nettisurffarin perushyve!

Web-sivut

Alla on muutamia suunnistusvinkkejä nettisurffareille.

Pelivinkkejä:

Games Domain FAQ
http://wcl-rs.bham.ac.uk/GamesDomain/games.html
Yli 450 peliaiheista linkkiä FAQ:hin, pelidemoihin, 'Nettipeleihin' ja FTP-palvelimiin, kuten esimerkiksi
ftp://ftp.netcom.com/pub/av/avatarx/

WWW Gamebytes
http://wcl-rs.bham.ac.uk/GameBytes

Sega Saturn Home Page
http://128.95.248.147/

SegaWeb
http://www.segaoa.com/

Epävirallinen Nintendosivu
http://sbh.cse.bris.ac.uk/Nintendo.html

Nintendo Game Boy Homepage
http://www.cs.umd.edu:80/users/fms/GameBoy/

Epävirallinen Sony PlayStation-sivu
http://www.algonet.se/~jlager/psx.html

Final Fantasy sidor
http://www.io.com:80/~csmatt/
http://ucsub.colorado.edu/~nakao/ffhome.html
http://copper.ucs.indiana.edu/~mdrury/FFRPG.html
http://rhf.bradley.edu/~beblbrox/me/FFRPG.html
http://www.li.net/~yesnet/open.html

Ben Martin kotisivu, seikkailupeliaiheita
http://csugrad.cs.vt.edu/~bmartin

Squaresoft Home Page
http://www.computek.net/public/andrewv/square.html

Mortal Kombat
http://www.cs.ucl.ac.uk/students/zcacaes/mk/mk.html

Game Zero Video Game Web Links
http://www.PrimeNet.Com:80/~gmezero/gzlinks.html

TV-pelilehtiä

***Edge**
http://www.futurenet.co.uk/games/edge.html

***Intelligent Gamer Online**
http://igonline.escape.com/

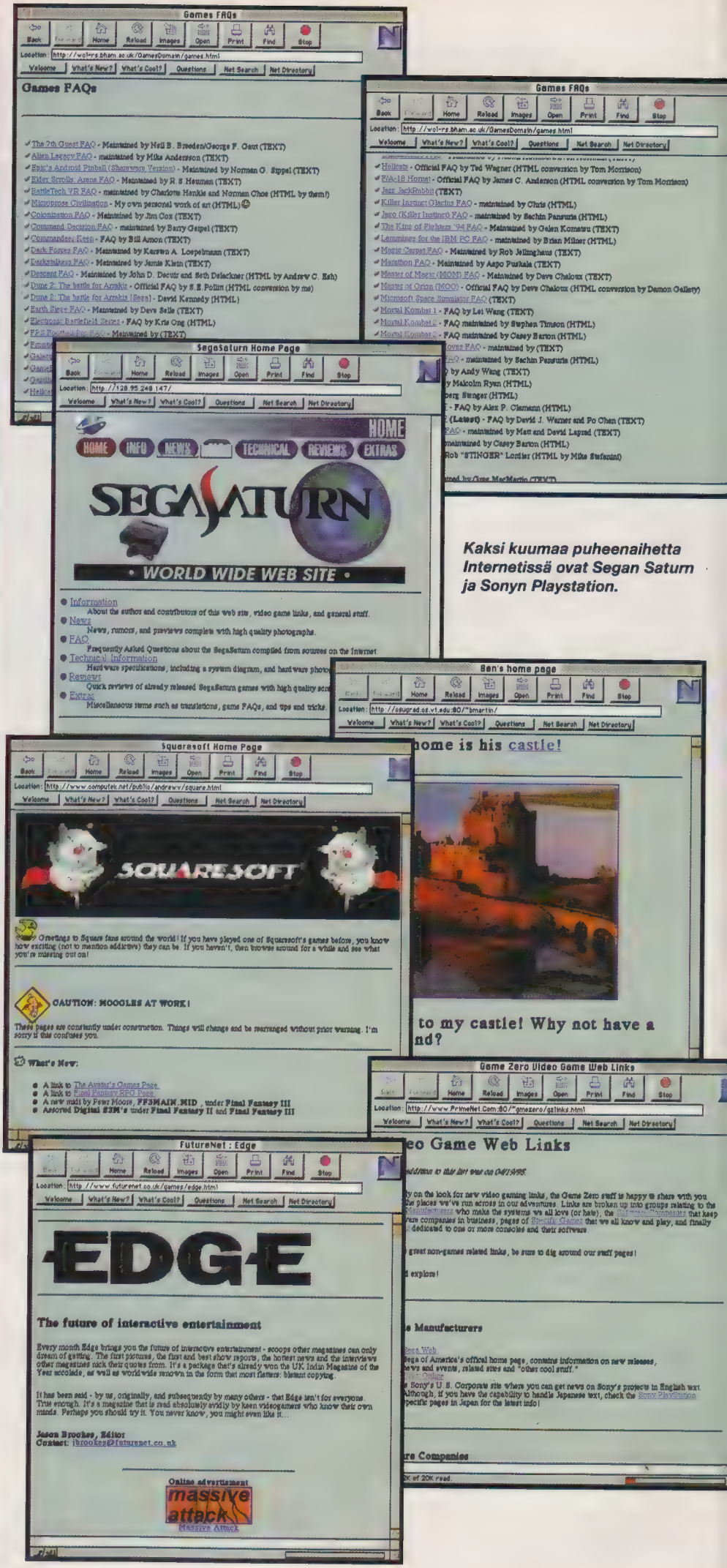
Ultra64
http://www.cee.hw.ac.uk/~mapleson/sgistuff/ultra64/ultra64.html

SGI/Project Reality
http://www.studio.sgi.com/ProjectReality.html

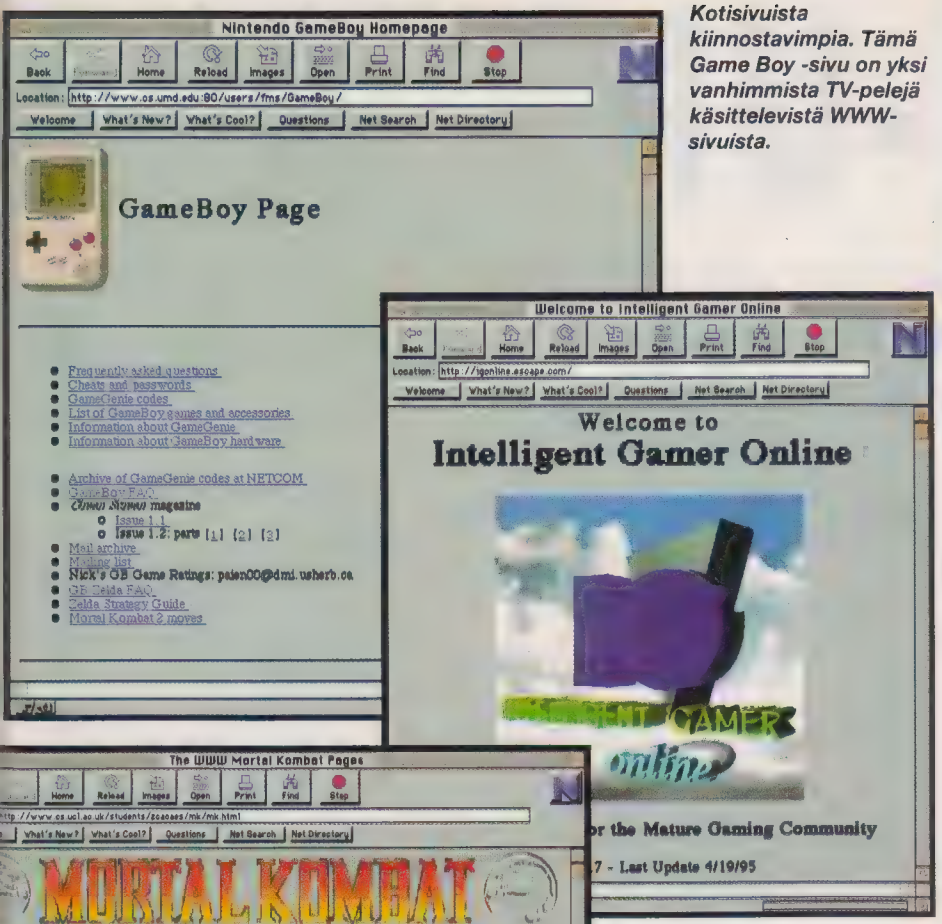
Sony
http://www.sony.com/

Konami
http://ranma.com/pirotas/konami.html

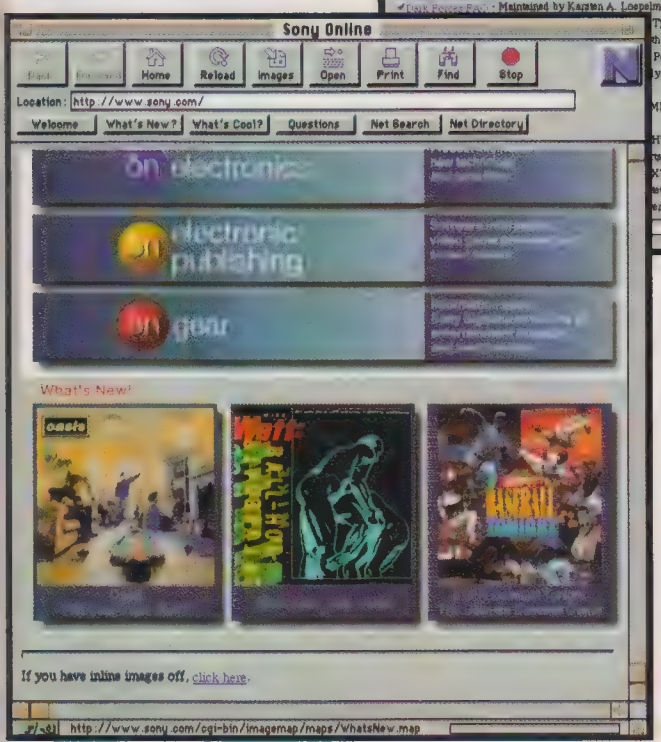
Electronic Arts
http://www.ea.com/



Kaksi kuumaa puheenaihetta Internetissä ovat Segan Saturn ja Sonyn Playstation.



Kotisivuista kiinnostavimpia. Tämä Game Boy -sivu on yksi vanhimmista TV-pelejä käsittelevistä WWW-sivuista.



Sonyn kotisivuilta löytyy koko tuotevalikoima PlayStationista Walkmaniin.

Games Domain FAQ-lista

FAQ (Frequently Asked Questions) -linkkejä 78:aan erilaiseen peliin (sekä Nintendoile että muille koneille) löytyy osoitteesta:>http://wcl-rs.bham.ac.uk/GamesDomain/games.htm

*The 7th Guest FAQ - (teksti)
•Alien Legacy FAQ - (teksti)
•Epic's Android Pinball (Shareware Version) - (teksti)
*Elder Scrolls: Arena FAQ - (teksti)
• BattleTech VR FAQ - (html)• Microprose Civilization - (html)
•Colonization FAQ - (teksti)
•Command Decision FAQ - (teksti)
• Commandeer Keen FAQ - (teksti)
•Dark Forces FAQ - (teksti)
•Darkstalkers FAQ - (teksti)
•Descent FAQ - (html)
•Dune 2: The battle for Arrakis Official FAQ - (html)
• Dune 2: The battle for Arrakis [Sega] - (html)
*Earth Siege FAQ - (teksti)
• Electronic Battlefield Series FAQ - (html)
•FPS Football Pro FAQ - (teksti)
•Frontier (Elite II) Official FAQ - (html)
•Galactic Civilisations FAQ - (html)
•GameBoy FAQ - (teksti)
•Gazillionaire FAQ - (teksti
•Hellcats Official FAQ - (html)• F/A-18 Hornet Official FAQ - (html)
•Jazz JackRabbit - (teksti)
•Killer Instinct Glacius FAQ - (html)
•Jago (Killer Instinct) FAQ - (html)
•The King of Fighters '94 FAQ - (teksti)
•Lemmings for the IBM PC FAQ - (html)
•Magic Carpet FAQ - (teksti)
•Marathon FAQ - (teksti)
•Master of Magic (MOM) FAQ - (teksti)
•Master of Orion (MOO) Official FAQ - (html)
•Microsoft Space Simulator FAQ - (teksti)
•Mortal Kombat 1 FAQ - (teksti)
•Mortal Kombat 2 FAQ - (html)
•Mortal Kombat 2 FAQ - (html)
•Mortal Kombat II Moves FAQ - (teksti)
•Mortal Kombat III FAQ - (html)
•NHL Hockey FAQ - (teksti)
•The Nomic FAQ - (html)
•Outpost FAQ - (html)
•One Must Fall: 2097 FAQ - (html)
•One Must Fall: 2097 (Latest) FAQ - (teksti)
•Another OMF2097 FAQ - (teksti)
•Primal Rage FAQ - (html)
•Privateer FAQ - (html)• Quake - (teksti)
•Radix FAQ - (teksti)
•Realmz - (teksti)
•Realmz: Prelude to Pestilence - (teksti)
•Relentless: Twinsen's Adventure FAQ - (html)
•Reunion FAQ - (teksti)
•Rise of the Triad FAQ - (teksti)
•Samuri Shodown - Neo-Geo Official FAQ - (html)
•Serf City/ Settlers/ Die Siedler FAQ - (teksti)
•Shadow Fighter FAQ - (teksti)
•Simcity 2000 FAQ - (html)
•SimTower FAQ - (teksti)
•MS Space Simulator FAQ - (teksti)
•Spaceward Ho! FAQ - (html)
•SPISPOPD Official FAQ - (html)
•Star Trail FAQ - (teksti)
•Super SFII Turbo FAQ - (teksti)
•Theme Park FAQ - (teksti)
•ThrustMaster FAQ - (html)
•Transport Tycoon FAQ - (teksti)
•UFO : Enemy Unknown FAQ - (html)
•Ultima 8: Pagan FAQ - (teksti)
•The Vectrex FAQ - (html)
•VGA Planets FAQ - (teksti)
•Warlords Two FAQ - (html)
•Way Of The Warrior FAQ - (html)• Wing Commander 3 FAQ - (html)
•Wizardry 7 FAQ - (html)
•Wolfenstein 3D FAQ - (teksti)
•X-Com FAQ - (teksti)
•X-Wing Strategy FAQ - (teksti)
•The Legend of Zelda FAQ - (teksti)

Jos et löydä etsimääsi, kannattaa yrittää seuraavista palvelimista:

- wcl-l.bham.ac.uk.
- ftp.netcom.com.

POWER-UP

Täschtä päivästä lukien teidän olisi süütä seistä asennossa tätä palschtaa lukiessanne. Ich bin nimittäin ylennetty! En ole ainoastaan das Nintendo-pedagogi – nein! – vaan myös lisensiaatti Sega-diagnostiikassa ja dosentti Sony-filosofiassa. Voitte siis jatkossa luottamuksella (ah hah haa!) [mieli-puolista naurua] kysyä kaikenlaisia kysymykschiä.

Nöyrin palvelijanne, tri., tri., fil.kand.

Hei tohtori!

Minulla on tosi tärkeä kysymys, johon haluaisin kunnon vastauksen. Miksi SNES-pelien PAL-versiot sensuroidaan? Esimerkki: Prince of Percian japanilaisen version johdannossa nähdään, kuinka sankari viedään vankityrmään ruoskittavaksi. Tätä kohtausta ei ole PAL-versiossa! Mistä on kyse? Myös viimeisen huoneen lattialta on pentagrammi poistettu.

"Ihmettelevä"

Arvon Ihmettelevä,

Useimmiten ei PAL-pelejä sinällään sensuroida. Sensuuri iskee useimmiten siinä vaiheessa, kun peli julkaistaan Jenkeissä. Nintendo on USA:ssa mainostanut itseään koko perheen ajanviete-laitteena, eikä Amerikassa tavata sietää yhtä paljon kuin Japanissa. Koska PAL-versio perustuu useimmiten amerikan-versioon, tulee sensuuri "kaupan päälle". Nintendo on ottamassa käyttöön ikärajat, ja niiden myötä tilanne tulee muuttumaan. Katsokaa vaikka pelejä Mortal Kombat II ja III, Doom tai Killer Instinct.

Dr von S

Moi SuPo,

1. Tuleeko Ultra 64:n mukana pelejä?
2. Tulevatko Zelda V, Super Mario World 2 ja Donkey Kong Country 2 Ultralle?
3. Onko Ultralle suunnitteilla adapteria, jonka avulla voisi pelata NES- ja SNES-pelejä?
4. Miksi RPG:tä on vain kaksi sivullista?

"Yx pelihullu"

Hyvä Pelihullu,

1. Varmastikin, mutta älä kysy mitä.
2. DKC 2 tulee jo SNES:lle. Zelda ja Mario päätyvät varmastikin jossain muodossa U64:lle.
3. Enpä usko.
4. Meidän mielestämme kaksi sivua riittää, mutta jos toimituksen postilaatikkoon tulee tarpeeksi monta vaativaa kirjettä, niin annamme Topille lisää tilaa.

Dr von S

Morjens Dr von!

Kuis Pruikkii? Vai onko sillä mitään väliä. No niin, kysymyksiin:
1. Kuinka voitte väittää Nintendon tietävän mitä he tekevät Ultra 64:n suhteen? Koneesta saattaa tullakin edullinen, mutta pelit tulevat maksamaan vähintäänkin 800 markkaa. Ultralla tulee olemaan tiukat paikat esm. PlayStationia vastaan jonka pelit tulevat maksamaan siinä 500,-. Koittakaa siis hillitä sitä U64-intoanne.
2. Onko teidän mielestänne Virtual Boy hyvä?
3. Aikooko Nintendo tehdä Super Mario Land 4:n tai Wario Land 2:n? Kiitos hyvästä lehdestä. Keep on working!

Terveisin Jari Jääskeläinen, Tupsula

Moron Jari,

Mikä on oma vointisi? Toivottavasti hyvä...
1. Milloin me olemme väittäneet Nintendon tietävän mitä he tekevät? Me toivomme niin, ja jos luet E3-raporttimme, niin aika hyvin heillä näyttää olevan homma hanskassa. Kieltämättä 800.- pelistä vaikuttaa aika kovalta, mutta kyseessä tulee olemaankin huippupelejä. Sony valitettavasti tuskin pystyy pitämään hintojaan noin alhaisina. Jenin suhde markkaan ja dollariin nostaa lisenssimaksutkin korkeiksi.
2. Uudet VB pelit näyttivät messuilla hyviltä, mutta emme silti ole vielä täysin vakuuttuneita.
3. Wario Cruise Virtual Boylle on itsenäinen jatko-osa Mario/Wario Land -sarjalle, mutta myös Game Boylle on tulossa lisää (W/M)ariota.

Dr von S

Guuten Taag Dr von S,

Olen Human Creative Schoolista kiinnostunut Nintendofani.
1. Miten tuohon kouluun pyritään?
2. Onko HCS ajankohtainen vielä 10 vuoden päästä?
3. Mikä olisi mahdollisuus päästä Nintendolle tai Segalle töihin?
4. Millä ohjelmointikielellä SNES:iä ohjelmoidaan?
5. Millä kompuuttereilla teette Super Poweria?
6. Luetteko kaikki kirjeet?

Nimetön Nintendopelaaja nimeltä Mika

Ah, das Wienerschnitzel!

1. Jos puhut sujuvaa japania, olet sopivan ikäinen (≈18) ja olet menossa Japaniin syksyllä, niin kannattaa paikan päällä ottaa puhelinluettelo käteen ja alkaa etsiä.
2. Siihen mennessä on toivottavasti lähempänäkin alan kouluja. Multimediaa voi jo opiskella monessa paikassa Suomessakin, eikä peliohjelmointikaan varmaankaan ole kaukana.
3. Aika huono jollet ole valmis muuttamaan Japaniin tai USA:an. Ohjelmataloja löytyy toki Euroopastakin. Electronic Arts avasi juuri toimiston Ruotsiin.
4. Sanopas se. Veikkaisin assembleria ja C-kieltä. Kerron lisää kun olen ottanut asiasta selvää.
5. SuPon teossa käytetään koneita Amiga 1000:sta PowerMacintosheihin.

Eniten käytetyt ohjelmat ovat Microsoft Word, Quark XPress, Photoshop ja Illustrator.
6. Kaikki joille pomminhaistajakoiramme ei murise.

Dr von S

Tervehdys SuPon mottipäät,

Tässä teille pari kysymystä:
1. Tuleeko Gretzky-hockey myyntiin Suomessa? Koska?
2. Entä Prince of Persia 2?
3. Onko Mega Man X2 hyvä?
4. Suomi on uusi maailmanmestari!!
Terveisin Hessu

Hmph. No terve,

1. Saattaapi olla, aikatauluista ei ole mitään tietoa.
2. Jos joku ensin kääntäisi sen SNES:lle tai Megalle tai jollekin!
3. Jos Mega Maneistä pitää niin kyllä. Mitään uutta ja ihmeellistä siinä ei ole.
4. Den glider in!

Dr von S

Hei SuPot,

Vastaisitteko muutamaan kysymykseen?
1. Miksi kirjoitatte PlayStationista, Saturnista, Jaguaarista, 3DO:sta jne? Onko SuPo Nintendolehti vai ei?
2. Luulitteko jonkun oikeasti menevän aprillihämyynne?
3. Laittakaa lisää Power Up -sivuja, jotta useampien kirjeillä olisi mahdollisuus tulla julkaistuiksi!
4. Miten lehteenne pääsee töihin?
5. Kauanko luulisitte SNES:n elävän?
6. Pitääkö paikkansa että SNES:lle on tulossa 64-megainen Donkey Kong Country?
7. Milloin Virtual Boy tulee Suomeen?
8. Kiitos hyvästä lehdestä.

Nuorimies Paraisilta

Heissan Mies,

Kyllä vaan, siksi me täällä olemme.
1. Ei, SuPo ei ole Nintendolehti. Maailma muuttuu, Eskoseni!
2. Mikä aprillipila? Emmehän me pilaile... Ei vaan, kyllä maahantuojat kuulemma saivat muutaman puhelun Viking X:stä kiinnostuneilta ihmisiltä!
3. Paras mahdollisuus saada kirjeesi julkaistuksi on lähettää se Niksi-Pirkkaan.
4. Suhteilla ja lahjuksilla.
5. SNES:ejä on maailmassa niin monta miljoonaa, että sille tullaan tekemään uusia pelejä vielä vuosia.
6. Donkey Kong Country 2 tulee SNES:lle vielä tänä vuonna, mutta se ei ole kooltaan 64 megabittiä.
7. Jos kaikki menee niinkuin on suunniteltu (aika harvinainen ilmiö), tulee kone joulumarkkinoille.
8. Bitte Schön!

Dr von S

Und das ist alles. Ha ein gutes leben jne. Älkää unohtako
schriben (und schicken müos presenter också). Osoite ist:

Super Power/Power Up
Kustannus Oy
Semic
PL 317
33101 Tampere

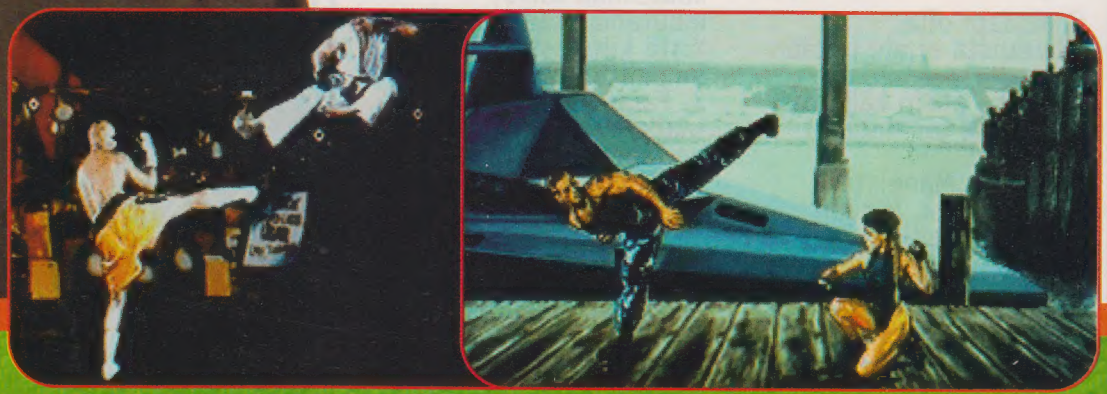
OLETKO VALMIS ELÄMÄSI KYYDITYKSEEN?

Parempi olisi, sillä paha musta enkeli vie kenet haluaa ja MARVEL-lehdet iskevät nyt lujemmin kuin koskaan ennen! Nyt jos koskaan on aika tarttua puhelimeen ja tilata numerosta (931) 24 38 300 kotiisi murskaavan mahtavaa MARVEL-meininkiä koko vuodeksi!!!

MARVEL

Seuraava numero kaupoissa 30. elokuuta!

Street Fighter – **The Movie.**
Katsoimme leffan ja testasimme PlayStation -pelin.
spelet.



VOITTAJAT 4/95 GAME BOY

Seuraavia onnetar suosi:
Eka palkinto, Nintendon GameBoy:
Katriina Rajala Siilinjärvi
ja peliaiheisia T-paitoja saivat:
Aki Kokkonen, Tornio
ja **Tero Niinivehmas**, Vaskivesi
ONNEA!

Theme Park – hakkaako se **Sim Cityn?**
Chaotix –peittoaako se **Sonicin?**
Donkey Kong Land – onko se paras koskaan elänyt peli? Pilvin pimein peliarvosteluja kaikille koneille!

SuPo koulun Eka Luokka: rakennamme oman shoot 'em upin!

SARJASUOSIKKIEN SPESIAALI:

OSTA HUVIKSESI!

semic

LENNOSSA PUUHA-MAAHAN!

terveisin,
tapaamistamme odotellen
Puuha-Nalle

Puuhamaa Tervakoskella on Suomen suurin ja monipuolisin koko perheen retkipaikka... kymmeniä erilaisia toimintoja vesiliu'uista tietokonepeleihin ja veneilyaltaista viidakkorataan, jotka kaikki ovat asiakkaiden vapaassa käytössä pelkällä sisäänpääsymaksulla!

Puuhamaassa pääset ykkösten vauhtiin... hyppäät vain pienoisformulaan. **Kypärä päähän ja ratakierrokselle!**

PUUHAA TOSI VAUHTIVEIKOILLE!

Perheen vesipedoille tiedoksi... Suomen monipuolisin vesipuisto on Puuhamaassa!

Puuhamaan laivaston aluksilla pääset kipparikssi tai konemestariksi... ihan kuinka vaan!

Puuhamaan ajoradoilla pörräävät **mönkiäiset, sähkö-, golf- ja polkuautot** sekä **moottori- pyörät. Muita suosikkeja ovat pomppupaikat, joutsenveneet**, minigolf... tule mukaan ja pidä hauskaa!

PUUHAMAA®

Tervakosken Puuhamaa Oy, 12400 Tervakoski, puhelin 914-769 840
Avoinna 20.5.-20.8.1995 joka päivä klo 10-19. Sisäänpääsymaksu 75,-/hlö, alle 3-v. ilmaiseksi.

Kesän paras päivä - retki Puuhamaahan.